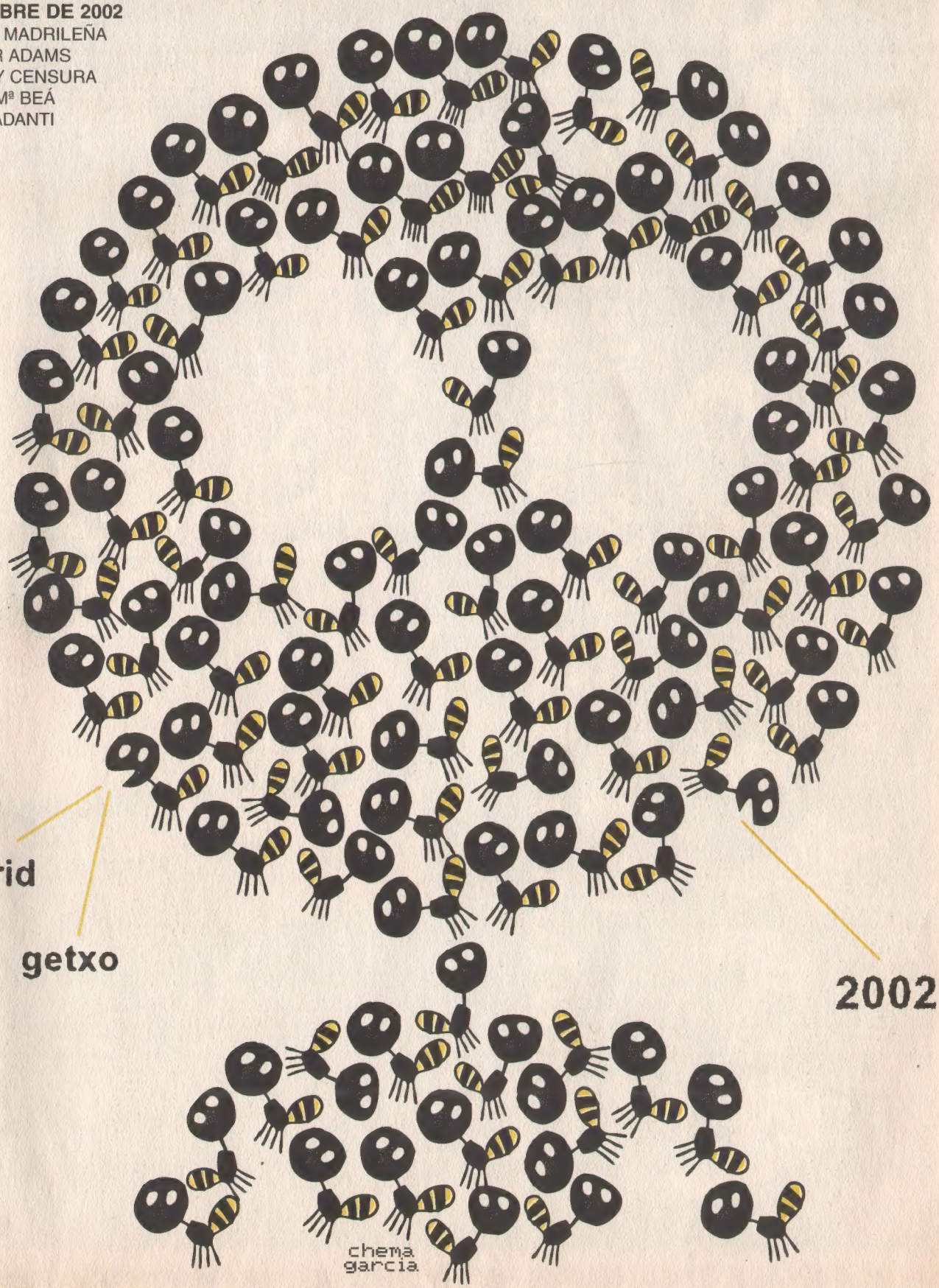
LA GUÍA DEL CÓMIC

WWW.LAGUIADELCOMIC.COM DICIEMBRE DE 2002 GRATUITA

DICIEMBRE DE 2002
MOVIDA MADRILEÑA
ARTHUR ADAMS
CÓMIC Y CENSURA
JOSEP Mª BEÁ
DARÍO ADANTI



1 **PRIMERA PÁGINA** fin de temporada

2 **EXPOCÓMIC** le tomamos la temperatura al Salón de Madrid

3 **SALÓN DE GETXO** espectativas

4 **LOS AÑOS DE LA MOVIDA** cómic y música de la mano

6 **ARTHUR ADAMS** manual para caza-autógrafos

8 CÓMIC Y CENSURA las viñetas prohibidas

10 JOSEP Mª BEÁ oscuros pensamientos

12 DARÍO ADANTI calaveras y marcianitos

14 VIDEOJUEGOS Largo Winch se pasa a las consolas

14 MÚSICA El Jueves también se escucha

Superheroína para las chicas solitarias. Terrífica es el nombre de una superheroína que deambula por las calles de Nueva York, protegiendo a las jóvenes desamparadas de mujeriegos en busca de ligue para una noche. No es coña. Por el día ella es Sarah, una vulgar oficinista de 30 años. Pero por las noches se convierte en ¡Terrífica! Y así, de esta guisa, lleva siete años patrullando calles y bares de mala muerte en busca de mujeres en estado de embriaguez que corran peligro de ser embaucadas por un macho sin escrúpulos. Es cierto que no tiene la presencia de Elektra pero se defiende...

LA GUÍA DEL CÓMIC

WWW.LAGUIADELCOMIC.COM

DICIEMBRE DE 2002 GRATUITA

En este nueva edición impresa de La Guía del Cómic tenemos como protagonista a un personaje por el que sentimos un especial cariño en esta casa. En la portada Federico, emblemática creación del dibujante **Chema García**, sufre diferentes mutaciones con la sana intención de cautivar la mirada de todo aquel que se resista a prestarnos la atención debida.

Nuestro empeño en este número es ofrecer toda la información que nos sea posible sobre los dos eventos que se celebran en la recta final del año. Dos eventos que podrían convertirse en muy importantes, sobre todo porque se celebran en plena campaña de Navidad. Si en el comercio y la industria cultural generalizada el final del año ha sido siempre "temporada alta" y las empresas se han preocupado de aprovechar e incluso potenciar por si mismas (promoción, publicidad y prensa) la presión social que nos empuja a consumir bien cierto es que el sector editorial de la historieta ha desatendido de forma extravagante y suicida esta posibilidad de, no solo cerrar el año con un empujón de ventas sino de formar parte de la cultura de consumo que, para bien o para mal, impera y es motor de la economía.

Es limitado el espacio de este texto -nos conformamos con iniciar el debate- para analizar como las empresas editoriales "históricas" consiguieron, dedicándole año tras año la mayor parte de sus esfuerzos, que el **Saló de Cómic de Barcelona** se convirtiera en la fecha en torno a la cual giraba lo más importante de lo acontecido editorialmente en el año, de igual forma que se consiguió desarrollar un red de librerías especializadas. Si este evento ha sido algo más que un lugar y una fecha donde las editoriales hacen su "mayo" ofreciendo de forma directa sus títulos al público (no es tampoco cuestión de obviar el importantísimo papel de promoción de la cultura de los tebeos que el Saló y los premios que otorga año tras año han cumplido) sería complejo de analizar, aunque interesante. Como complejo e interesante sería el analizar si esa red de librerías ha sido también un mecanismo de difusión del cómic o solo un "ghetto" desde el que dar la espalda al lector-consumidor potencial del que hace décadas que adolecemos, para "beneficio" de un sector (aficionado, librero, distribuidor, importador y editor) que ha sobrevivido quejándose y disfrutando, al tiempo, de una vanidosa y acomplejada, también al tiempo, marginalidad que, de ser cierto todo esto y algo habrá, habría sido el pan para ayer del complicado hoy que vivimos los que amamos la cosa esta de los tebeos y queremos creer que es posible desarrollar un arte que goza del mejor momento creativo que recordamos también a un nivel económico que esté a la altura del signo de los tiempos y no de espaldas al mundo.

Ahora disfrutamos de cuatro eventos de carácter masivo (**Expocómic** vuelve a contar con el apoyo de gran parte de la voluble industria y del paciente comercio especializado y otro año más debe intentar ponerse a la altura del público madrileño) y una nueva iniciativa, el **Salón de Cómic de Getxo**, un importante municipio bilbaíno que puede ofrecernos un evento que desde la humildad de este comienzo debería convertirse en referencia cultural y mercantil para los aficionados y los profesionales del cómic en el Norte de la península.

En el resto del sumario lo que encontráis es puro cómic, historieta o tebeos, como queráis llamarlo. Leyendo será la mejor forma de pasar las vacaciones navideñas y terminar un año que nosotros concluimos habiendo estrenado la tercera pata de nuestro proyecto de difusión: El programa de **Radio Circulo La Guía del Cómic** en el 100.4 de la frecuencia modulada de la Comunidad de Madrid que se añade a esta revista que tienes entre las manos y a la edición electrónica en **www.laguiadelcomic.com**. Una iniciativa que vamos asentando y nos gustaría, en un plazo lo más breve posible, ampliar al resto del territorio.

Guía del cómic no se hace necesariamente responsable de la opinión de sus redactores y colaboradores. Prohibida la reproducción total o parcial del contenido de esta publicación sin la autorización escrita de los propietarios del copyright.

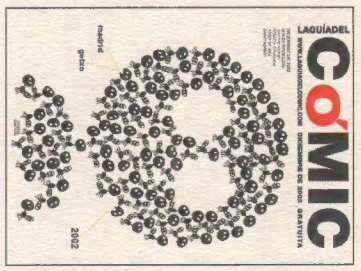
AMOR SIN CABEZA POR CHEMA GARCÍA

HOLA QUERIDOS AMIGOS.
AQUÍ ESTOY DE NUEVO ANTE VOSOTROS.
ESTA VEZ NO ENCONTRAREIS EN MI EL HUMOR QUE ME CARACTERIZA.
EN ESTA OCASIÓN SEREIS TESTIGOS DE MI DRAMÁTICO DESTINO.
DE MI TERRORÍFICO FINAL! PORQUE...
...ME JODE PENSAR QUE NUNCA SERÉ IGUAL DE FAMOSO QUE LA MASA.
ASÍ QUE VOY A PONER PUNTO FINAL A MI EXISTENCIA ALTERNATIVA.
CLIC
¡FEDEEEE...!
SSSSSSS
¡MARIANA, NO! ¡NO TE ACERQUÉS O MORIRÁS CONMIGO!
PARA
¡A TOMAR POR CULO!
CLOC
¡CO ÑO FEDE! ¡PERO¿¿QUÉ HAS HECHO?!
NO TE PREOCUPES MARIANA...
...CONSTRUIREMOS UNA CABEZA CIBERNETICA.
AHORA LO IMPORTANTE ES QUE NUESTRO AMOR PERDURE POR LOS SIGLOS DE LOS SIGLOS...
MIENTRAS, NO MUY LEJOS DE ALLÍ, PE-LOTILLAS BILLY Y LA MASA JUEGAN UNA PARTIDA DE CARTAS.
GG RRR
¡JODER! ES LA CABEZA DEL PUTO FEDERICO!!!
SSSSSS

guíadelcómicespecialmadridygetxo2002esunapublicaciónde UNDERCÓMIC ediciónydirecciónCHRISTIANOSUNAcoordinaciónLUISJ.MENENDEZdirecciónde arteTOMIOSUNA ilustraciónCHEMAGARCÍAmaquetaciónLUISJ.MENENDEZcolaboradoresALICIAÁLVAREZignacioarmadaMARIOBRAVOjuliánm!clementeOSCARGUALjoséiaossaJFLEÓNálvaropons NUESTROMÁSSINCEROAGRADECIMIENTOPARAnachocanutLORENZODÍAZluisduránMIGUELBNÚÑEZjaimerodríguezELOYRUBIOfélixsabatéALBERTOSIMÓNmariovaquerizo

©detodoslostextoseilustracionespropiedaddesusrespectivosautoresy/oeditores

impresiónFORUMCALIDADdepósitolegalM-12.109-1999issn1575-1597undercómicAugustoFigueroa171ºdcha.28004Madrid(España)915211057editorial@undercomic.com

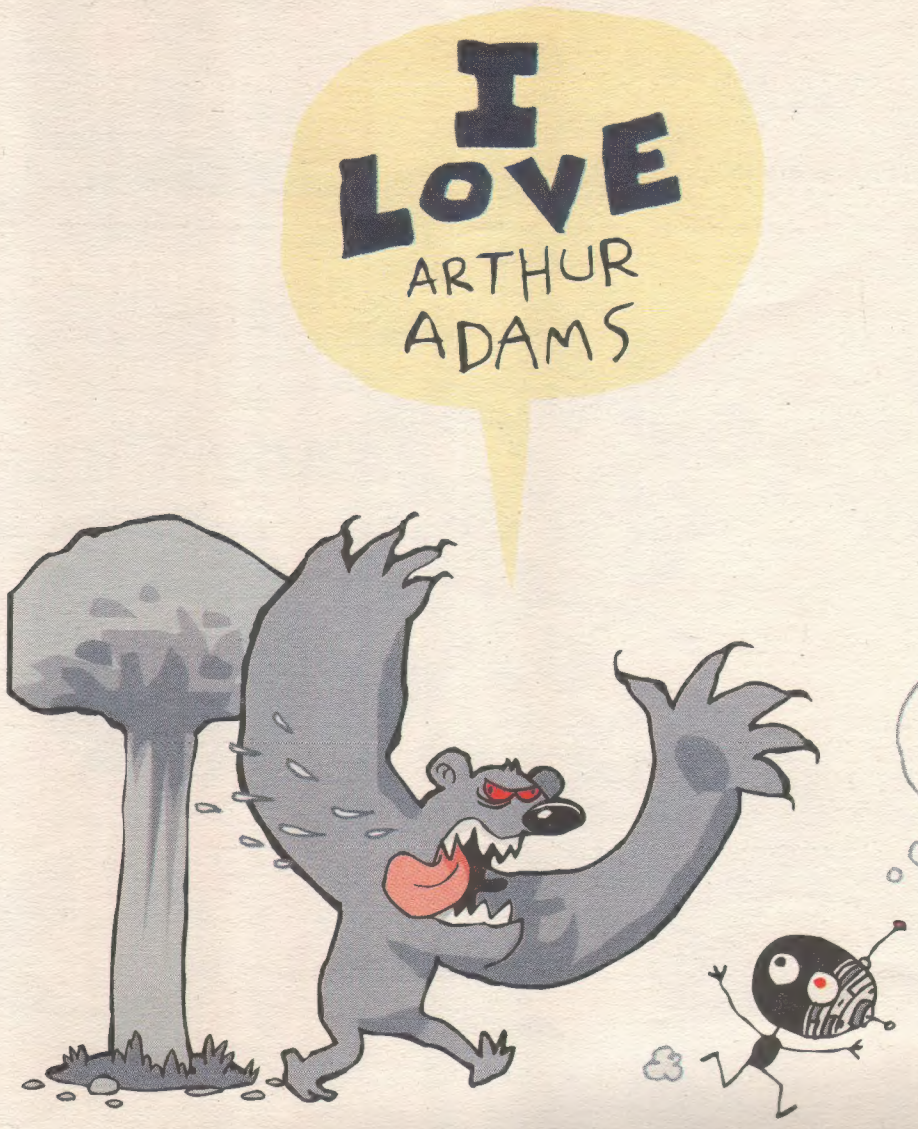


Chema García

Como ilustrador se ha revelado uno de los más rutilantes talentos de su generación: Chema García es un todo terreno de desbordante imaginación que se enfrenta con total garantía de éxito a las acuarelas que al papel reciclado. Como contador de historias ha renovado el esperpento cañí con sus dos entregas de FEDERICO (y atención porque amenaza con una nueva). Así que ahora, retirado del mundanal ruido en un cortijo granadino, Chema García solo abandona su celda de lápices y pinceles al atardecer, para otear la línea del horizonte con un tebeo de Vázquez entre sus manos.

EXPOCOMIC

del 21 al 24 de noviembre



Nueva edición del Salón del Cómic de Madrid y nuevo emplazamiento. Tal vez esa sea la principal noticia en lo que respecta al Expocomic de este año. El cuartel de Conde Duque, hoy convertido en un enorme centro cultural que alberga desde bibliotecas a locales de ensayo o exposiciones de corte artístico, parece, a priori, un espacio mucho más acorde para la celebración de este evento. Los enormes patios interiores y su localización en el centro de Madrid (metros de Noviciado, San Bernardo o Plaza de España) invitan al optimismo después de las experiencias del Palacio de Deportes (una sauna) y el Museo del Ferrocarril (con riesgo para la integridad de los que allí acudimos).

En lo que respecta a la lista de invitados y exposiciones, no parece que vaya a haber demasiadas novedades. A falta de incorporaciones de última hora, han confirmado su presencia Francisco Ibáñez, Sánchez Abulí, Dave Dorman, Lorenzo Mattotti, Luis Durán, Mike Kennedy, Randy Stradley, Ramón F. Bachs, Jorge Zentner, Chris Warner, Juan Giménez y Arthur Adams. Este es el programa completo de actividades:

Jueves 21:

12:00.- Inauguración del Salón
12:30.- Presentación y rueda de prensa de los autores Invitados al Expocómic.
13:00.- Proyección de ***Love hina*** cap. 8 (***El Sueño de Motoso***)
Proyección de ***Ayasi no ceres*** cap. 1 y 2.
17:00.- Presentación de las novedades de Alkaendra.
18:00.- Mesa redonda **STAR WARS EN EL CÓMIC**

Viernes 22:

11:00.- Entrega del Premio el OSO a la labor de una vida a **Francisco Ibáñez**.

Sábado 23:

11:00.- **COSPLAY**
12:30.- Presentación de las novedades editoriales de Glenat
13:00.- Presentación de las novedades editoriales de Planeta deAgostini.
14:00.- Presentación de las novedades editoriales de Dude Cómic
14:30.- Proyección de ***Inuyasha*** cap. 1
Proyección del making off de ***Akira***.
16:00.- Presentación del juego de rol del Capitán Alatriste
17:00.- Mesa redonda **LA REVISTA *MADRIZ***
18:00.- Clase magistral **PROCESO DE CREACIÓN DE UN CÓMIC**
19:30.- Conferencia con **Mike Kennedy El VIDEOJUEGO Y EL CÓMIC**

Domingo 24:

11:00.- Concurso de Karaoke
13:00.- Presentación de las novedades editoriales de La Factoría de Ideas.
13:45.- Mesa Redonda **LA CRISIS ARGENTINA EN EL MERCADO DEL CÓMIC**
14:30.- Proyección de Momentos del Animé:
¿Recuerdas?: ***Bateadores*** cap. 1
Ahora mismo: ***Do, Re, Mi*** cap. 1
¿Las veremos?: ***Chobits*** cap. 1
16:00.- Proyección de ***Star Trek Némesis*** trailer
17:00.- Mesa redonda **CIENCIA FICCIÓN, LITERATURA Y CINE**
18:30.- Charla debate **ROL, CREADORES ESPAÑOLES**

El Salón de Cómic de Madrid se ha convertido, año tras año, en objetivo de polémicas y fuerte discusiones por parte de aficionados y profesionales del sector. Todo el mundo parece tener claro que Madrid necesita un evento de cómic acorde con la importancia y proyección internacional de la ciudad. Incluso casi todo el mundo parece estar de acuerdo en que Madrid y Barcelona no deberían entrar en una competencia absurda entre sí, ya que el mundo de los tebeos y lo raquítico de su actual tejido industrial y mediático, hacen posible una expansión, casi ilimitada, de ambos salones. Donde comienzan a aparecer opiniones contrastadas es a la hora de valorar los logros de un evento como Expocómic y la gestión de su comité organizador. Las luces y sombras de pasadas ediciones se prestan a múltiples lecturas, y nosotros hemos querido pulsar, de forma muy esquemática, cuáles son las diferentes posturas entre los profesionales del sector. Una encuesta que, por escueta, tal vez no resultará completamente representativa de la opinión de la mayoría pero que, sin duda, arroja ideas, críticas y argumentos que invitan al debate.

LORENZO DÍAZ (crítico y traductor)

No tengo muy buena opinión sobre Expocómic. En los últimos años han pecado de problemas de organización, de enfoque y de presupuesto, y el Salón sigue pareciendo más una reunión de amigos que una organización profesional. El constante cambio de escenario también ha resultado muy negativo, máxime cuando va unido a una promoción nula y unas exposiciones mal iluminadas y bastante desastrosas. Yo le reconozco a la Organización su buena intención, pero mientras no se profesionalicen y decidan trabajar todo el año con un equipo estable Expocómic seguirá sin ser un salón de primer nivel. La promoción debería hacerse a nivel nacional y no meramente local (sobre todo cuando localmente tampoco está muy promocionado), porque además de cultura los tebeos son también una industria y eso debemos tenerlo claro para promocionarlo en ambos aspectos. En cuanto a la selección de invitados, si bien suele parecerme válida, creo que deberían buscar nombres con más tirón comercial. Por ejemplo ¿de qué sirvió traer a un autor tan interesante como Bendis cuando aún no se había publicado nada suyo en España? Siempre resultará más interesante acercar a nuestro país nombres menos brillantes pero más conocidos entre el público masivo, o cuyas obras sean susceptibles de interesar a la prensa ajena al medio.

LUIS DURÁN (nominado en la presente edición por Mejor Obra y Autor Revelación)

Creo que cualquier iniciativa que se realice en pro de los tebeos es siempre positiva.Si Durante los cuatro días que dura Expocómic se venden más tebeos en Madrid, ya de por sí habrá merecido la pena.

MIGUEL B. NÚÑEZ (ganador del premio Autor revelación en Expocómic 2001)

De nuevo el controvertido Expocómic. Que si Madrid no puede ser menos que Barcelona, que si hay que hacer algo por el tebeo en la capital del reino... Pues, señores... a mí me importa un bledo todo esto. Yo dibujo tebeos, lo cual viene a decir que, AMO los tebeos. Porque en estos días que corren, dibujar tebeos es casi como creer en las apariciones marianas. Un acto de fe. Y quizá por eso Expocómic me da por saco.

No nos engañemos, de lo que se trata no es de promocionar el tebeo, sino de hacer negocio. Aún así no es esto lo que más me molesta de Expocómic. Lo que me duele de Expocómic es su falta de profesionalidad. Me molesta su arrogancia, su cutrez. En el año 2001 me dieron el premio al Mejor Autor Revelación, así que casi todo lo que tengo que decir se refiere a dicho año. Se me comunicó momentos antes de tener que recogerlo, quizá porque se dieron cuenta de que quedaría muy mal que nadie apareciera en el acto. De hecho yo estaba en Barcelona. Nadie hasta entonces me avisó de la nominación, ni mucho menos recibí una invitación, acreditación ni nada parecido. Según pude comprobar después, lo de las acreditaciones fue de escándalo. Para colmo el premio en cuestión -no os penséis que estamos hablando de dinero- es indescriptible.Y no me refiero al cartel utilizado para crearlo -obra de Mauro Entrialgo- sino a la creación en sí, el soporte, la idea, el estilo... todo rematado con una única inscripción: "2001" ¡que parece escrita a mano y con una aguja de coser! ¡Totalmente taleguero! ¡Incluso un poco kitch!. Cuando me entrevistan y me preguntan si aquello me sirvió para algo, no tengo más remedio que contestar que sí. Ahora decora mi baño junto a un poster de las Tatu. Haceros una idea. Otros autores me han comentado cosas similares, además de exposiciones deficientes, con lo que ello significa para los originales. Encargos pagados tarde, mal o nunca... y nuevas nominaciones de autores que ni siquiera son invitados...

La única forma de mejorar algo como Expocómic es... haciendo que desaparezca. Aunque claro, también se me ocurre otra cosa. ¡HACIÉNDOLO CON AMOR! no sólo pensando con la cartera. ¡Amen el tebeo señores y señoras, que la cosa merece la pena!. El amor trae respeto y el respeto dignidad. Todo esto falta, a mi juicio, en Expocómic. Puedo nombrar salones infinitamente más pequeños donde se hacen las cosas infinitamente mejor. ¿Quizá sea que Expocómic le viene grande a sus organizadores?.

JAIME RODRÍGUEZ (Editor de Planeta DeAgostini)

Creo que es necesario que haya salones del cómic de gran envergadura en España. El Salón de Barcelona está muy bien, pero el público comprador de cómic está creciendo, y con él, la demanda de eventos de estas características, más allá de los encuentros de aficionados y jornadas. Evidentemente, Expocómic tiene áreas de mejora, pero también goza de un voluntarismo muy destacable. Se nota que la organización no cuenta con todos los medios necesarios en todas las ocasiones, ya sea en cuanto a cantidad de personal como en cuanto a espacios de exposición. Supongo que la situación es un poco de pez que se muerde la cola. Expocómic necesita la confianza de los expositores y del público (traducida en ingresos) para poder crecer. Y el público y los expositores necesitan poder confiar en Expocómic antes de lanzarse a tumba abierta con este Salón.

De corregirse todos los problemas que se han producido en los últimos años, Expocómic tiene todos los números para convertirse en "el otro gran Salón" de la geografía española.

ELOY RUBIO (Librería Madrid Comics)

Expocómic no termina de cuajar porque la gente que tendría que respaldarlo lo ha personalizado demasiado en el organizador y las personas que le rodean. Ese es un punto a priori en contra: que ha habido una parte de la industria que lo ha dejado de lado por cuestiones meramente personales. ¿Consolidarse? Creo que debe hacerlo poco a poco, y para eso el sector debe estar ahí. Nosotros nunca hemos fallado ni creo que lo vayamos a hacer, pese a que hemos sido los primeros críticos con el evento. Esta edición hasta el momento es esperanzadora por su ubicación. A ver cómo funcionan las exposiciones, que siempre han sido el punto más débil porque no había la suficiente oferta para tener a la gente toda una jornada en el recinto.

FÉLIX SABATÉ (Coordinador Editorial Glenat España)

Esperamos, como cada año, que Expocómic por fin arranque y se convierta en una referencia obligada para toda la industria, que tenga fecha y espacio fijo, que se profesionalice... En Glénat este año apostamos por Madrid y estaremos allí presentando novedades, porque creemos que Madrid debe tener un salón igual o más importante que Barcelona. ¿Qué lo vamos a conseguir o no? Te lo digo a finales de noviembre...

ALBERTO SIMÓN (Librería Elektra)

Expocómic hace aguas. Las hizo en las primeras ediciones y todos pensamos que se debía a lo dubitativo de los comienzos, pero los años van pasando y la cosa no mejora. Está cojo a casi todos los niveles y necesita una reestructuración muy grande. Creo que, en general, los salones se entienden ahora como un mercado, y para vender ya están las librerías y los kioskos el resto del año.

El Salón debería ser otra cosa: un escaparate para el cómic, una jornada cultural... Lo importante es que esos días se hable de tebeos en los medios, en la TV. El de Barcelona lo consigue a duras penas, el de Madrid ni siquiera eso. Para mí este Salón es un rastro, un poco más aderezado y con algún autor. Cualquier jornada de las que se organiza en una ciudad que no llega a los 80.000 habitantes es mucho más interesante que Expocómic.

1er SALÓN DE GETXO
del 13 al 15 de diciembre

Nace la tercera pata del cómic en la cornisa cantábrica. Con los salones de La Coruña, Avilés y Gijón plenamente asentados, cada uno con una personalidad propia y definida, Getxo se une a tirar del carro en una primera edición llena de atractivos, apostando fuerte. Porque los vizcaínos no se resignan a ocupar una posición de encuentro periférico, y han conseguido contar con la plana mayor de la editoriales y los libreros patrios (solamente destaca la ausencia de Planeta, que se cura en salud y permanece a la expectativa cara a futuras ediciones). Por otro lado porque presentan una programación que combina rigor y atractivo popular.

Un solo "pero": el baile de nombres entre invitados y exposiciones, que ha provocado que dos de los artículos que incluye este número de ***La Guía del Cómic*** (Josep Mª Beá y ***Comic y censura***), que iban a ser inicialmente protagonistas en el cartel de Getxo, se hayan terminado por caer de la programación. En la parte que nos toca esos son el tipo de riesgos que asumimos cuando decidimos publicar la revista en función de los contenidos de un Salón. No obstante los textos son lo suficientemente interesantes y tienen la suficiente actualidad como para que ocupen una posición preferencial en estas páginas.

Así pues, sólo nos queda congratularnos de la existencia de esta nueva fecha en el calendario comiquero y esperar que se desarrolle según lo previsto. Con sólo eso el éxito estaría asegurado.

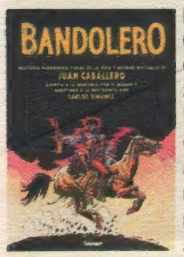
- AUTORES INVITADOS: Sergio Córdoba, Sandra Uve, Gallego Bros., Dario Adanti, Ramón F. Bachs, Javier Pulido, Juan Ramón Cano, Francis Portela, Marcos Martín, Carlos Giménez, J.L. Agreda, M.A. Martín, Manuel Bartual, Mauro Entrialgo, Monteys, Bernardo Vergara, Luis Durán, Calpurnio, Elreydespaña.

- MESAS REDONDAS: "El cómic en Euskadi: presente y futuro", "Ilustración, cómic y nuevas tecnologías", "La época dorada de la historieta", "Dibujando para USA", "Viñetas animadas (cómic y animación)", "Fanzines: otros mundos que están en éste".

- EXPOSICIONES: Mitológika, Calpurnio, El Jueves, Injuve.

- PROYECCIONES: ***Microfilmes Cinemanía*** (V.V.A.A.), ***Historia de un fanzine*** (Nacho Fiol), ***Espiderman ya no vive aquí*** (Ramón L. Bello), ***Spider-Man*** (Nacho Fiol), ***Confesiones de un hombre con mallas*** (Nacho Fiol y Chema Ponze), ***Peter Parker es Spider-Man*** (Chema Ponze), especial programa de TV ***Toon Toon*** (Sandra Uve y Pedro Calleja), ***El bueno de Cuttlas*** (Calpurnio), cortometrajes de Darío Adanti, cortometrajes Gallego Bros, Ciclo Animación mutante.

10 TÍTULOS PARA UN SALÓN



BANDOLERO
Carlos Giménez
Glénat, 64 págs, 10 eur.

Sigue Glenat con la edición íntegra de la obra del maestro Giménez y le llega el turno a un álbum que rompe la, hasta el momento, línea de su autor, más centrada en los relatos autobiográficos o en la ciencia ficción. ***Bandolero*** es la primera incursión de Giménez en el tratamiento de un personaje histórico real, el bandolero Juan Caballero, entrando de lleno en la tradición del bandolero andaluz. Giménez estudia el personaje y consigue un difícil equilibrio entre la desmitificación de los tópicos románticos y el homenaje a una concepción distinta de la vida.

El resultado es brillante, siendo tan conmovedor como aterrador por momentos, y demostrando que la maestría permite acceder a cualquier historia. **Álvaro Pons**

BATMAN DK2: EL SEÑOR DE LA NOCHE CONTRAATACA
Frank Miller
Norma, 80 págs, 8.00 eur.

Habrá quien diga que es injusto comparar esta imposible segunda parte del tebeo definitivo del Señor de la Noche con su primera versión; habrá quien afirme que no debemos esperar una repetición de los esquemas que convirtieron aquella saga en legendaria; habrá quien defienda a Frank Miller y trate de justificar lo injustificable: que la que se suponía era la historia final de Batman ("*Porque los mitos necesitan un final para serlo*", en solemnes palabras del mismo Miller) ahora resulte mero entreacto; habrá quien busque méritos propios a ***DK2*** y, lo más sorprendente, habrá quien se los encuentre. Reconozco que, dándole muchas vueltas a los tres tomazos, revisándolos por arriba, por en medio y por debajo, alguna virtud sí que puede encontrarse. Y alguna buena escena. Y algún buen diálogo. Y ya está. Y es que Frank Miller tonto, lo que se dice tonto, pues no es. Lleva años llorando por las esquinas, sollozando que "*esto no es, esto no es*", a propósito de que él no pretendía con ***Dark Knight*** vaciar de contenido, radicalizar la imagen de héroe hasta hacerla confundible con la de villano.

Como penitencia, cinco padrenuestros a la espera de su prometida recreación de la pasión y muerte de Jesucristo y este ***The Dark Knight Strikes Again*** en el que los héroes renacen en sus más simplistas esencias, mientras que Batman muy protagonista no es, la verdad, ya que el peso de la historia carga sobre Superman y demás compañeros de heroicidades, redefinidos, rediseñados y requetecabreados para la ocasión y para esa maravillosa caja de figuritas que DC vende con la excusa del cómic y que mola mil veces más que éste. Yo me quedo con Atom, que me he reído un montón con las cosas que hace y las cosas que le dice una habitante de la ciudad embotellada de Kandor, pero dos chistes no valen los poco menos de 24 pavos por los que viene a salir la broma. **Julián M! Clemente**

BATMAN: LA BROMA ASESINA
Alan Moore, Brian Bolland
Norma, 48 págs, 5.00 eur.

Corría 1988. Con el ***Dark Knight*** de Frank Miller en el recuerdo cercano y el estreno del ***Batman*** de Tim Burton en el horizonte inmediato, los proyectos relacionados con el Hombre Murciélago se contaban por docenas, e iban de lo increíble a lo interesante sin apenas caer en lo regular o lo malo (luego llegarían tiempos peores, desde luego). De entre todos esos proyectos, uno sobresalía hasta el punto de captar el interés de cualquier aficionado. Se trataba de una novela gráfica protagonizada por el Joker, a cargo de Alan Moore y Brian Bolland, quien estiró su proverbial lentitud hasta convertir la publicación de aquel tebeo en poco menos que utopía. Pero ***La broma asesina*** existía, y su leyenda antes de publicarse no sería nada comparado con la que se erigiría una vez en manos de los aficionados. Porque ***La broma asesina*** es la historia definitiva sobre el Arlequín del Odio, una monumental construcción en la que Moore consigue lo imposible, que el lector pueda comprender los motivos por los que el Joker llegó a convertirse en lo que es, e incluso sienta lástima por él. Hay quien dice que ***La broma asesina*** equipara a héroe y a villano y por eso debería considerarse su planteamiento execrable. Puede que el Joker pretenda que cualquiera puede convertirse en un psicópata, tal y como le ocurrió a él. Pero de ahí a convertir esa afirmación en el paradigma del cómic media un abismo por el que no pasan ni el comisario Gordon ni, a mi juicio, el mismo Batman, pese a uno de esos finales que te dejan con la piel de gallina. Tres reediciones en castellano (no cuento la cosa que distribuyó por estos lares Editorial -es un decir- Vid) van ya, y las que todavía quedan, de este tebeo, posiblemente el mejor que haya dibujado Brian Bolland y uno de los más grandes escritos por Moore. Para volverse, una y otra vez, loco. **JMC**

DOCTOR JEKYLL Y MR.HYDE
Mattotti, Kramsky
Glenat, 64 págs, 15 eur.

Es Mattotti uno de esos autores que impactan visualmente al lector de una forma indescriptible. Su sinuoso uso del color, de las formas, junto a su poético sentido de la narrativa hacen del italiano uno de los autores más fundamentales del cómic actual. Por desgracia su obra es casi desconocida en nuestro país, y eso incluye las múltiples colaboraciones del autor con Kramsky, con el que ya ha realizado los suficientes álbumes como para alcanzar una excelente compenetración. La adaptación del relato de Stevenson es un excelente ejemplo de las atmósferas que puede crear Mattotti, opresivas pero sugerentes, a partir de la excelente adaptación de Kramsky. Un tebeo imprescindible en cualquier biblioteca. **AP**

DOS VECES BREVE
vvaa
Ariadna, 24 págs, 1.50 eur.

Para suerte de los lectores, que poco a poco dejan el adjetivo de sufridos, todavía existe gente que tiene la suficiente ilusión (y posiblemente poco juicio) como para dedicarse a estudiar tebeos. Y esa suerte viene esta vez de Córdoba, donde un buen conocido de foros interneteros y de otras experiencias previas se apunta el tanto (¡y qué tanto!) de reunir en una revista a lo más granado de la actualidad nacional: Fermín Solís, Lorenzo Gómez, Ágreda, Juan Berrio o Pablo Velarde, entre otros conforman el excelente plantel de partida de esta nueva revista. Una iniciativa que no sólo tiene ilusión, sino que se acompaña de una calidad incontestable a la que habrá que dar más de una oportunidad y que de seguro dará que hablar. **AP**

MANUAL DE INSTRUCCIONES PARA LIBROS DE INSTRUCCIONES
Bernardo Vergara
Astiberri, 64 págs, 12 eur.

Bernardo Vergara se ha mantenido desde la páginas de ***El Jueves*** como un pequeño islote dentro del panorama tebeístico nacional. Defensor del humor como género y fin en sí mismo, se ha convertido uno de los escasos continuadores de una supuesta "línea Bruguera para adultos". Este volumen supone un nuevo salto cualitativo dentro del actual paisaje tebeístico nacional: la apuesta de Astiberri, un tomo a todo color, trae nuevos aires, nuevos puntos de fuga, a un panorama cada vez más esperanzador. **Luis J. Menéndez**

EL RUMOR DE LA ESCARCHA
Zentner, Mattotti
Planeta DeAgostini, 128 págs, 10.95 eur.

El encuentro de uno de los escritores más poéticos del panorama galo (por mucho que nos pese) y de uno de los dibujantes más sugerentes de la actualidad sólo puede dar lugar a una obra diferente y atrayente. No defraudan los autores y el álbum que publica Planeta derrocha atractivo y estilo a partes iguales, construyendo una lectura de una belleza arrebatadora. **AP**

TEX
vvaa
Planeta DeAgostini, 160 págs, 4,65 eur.

Hacer una reseña de ***Tex*** no es hacer la reseña de un tebeo, sino de todo un fetiche del "fumetti" italiano. Posiblemente estemos hablando de uno de los fenómenos populares transalpinos más importantes del siglo XX, toda una bomba de audiencias, seguido por cientos de miles de lectores que no dudan en acudir fielmente a su cita. Pero es que además, el avispado Bonelli ha llevado a ***Tex*** (y a muchas de sus publicaciones) al olimpo de las grandes ventas a través de la calidad, de tal forma que hoy en día los mejores autores mundiales pugnan por hacerse un hueco en sus páginas. Si a los hispanos nos referimos, habrá que decir que sólo Bonelli consiguió que Manfred Sommer volviera a los tebeos o que los consagrados Font, Ortiz, Blasco, Bernet, De la Fuente o Segura han pasado por sus filas. Pero es que entre los autores de ***Tex*** encontraremos desde Joe Kubert a Ivo Milazzo, pasando por Alarico Gattia, Magnus o Guido Buzelli. Todo un lujo. **AP**

TOS 3
vvaa
Sinsentido, 80 págs, 4.90 eur.

Penúltimo disparo antes de cumplir con el objetivo inicial: poner en las tiendas, a lo largo del 2002, cuatro volúmenes con los más ilustres nombres del panorama independiente nacional y dar a conocer nuevas firmas como Lorenzo Gómez, Valenzuela o Auladell. A estas alturas ya casi pueden alardear de haberlo conseguido. Sin embargo el equipo "TOS" no descansa e incorpora nuevas autores a este tercer número: consagrados del calibre de Max (portada), Olivares, Sequeiros, Jorge González o Durán cobran protagonismo en detrimento de las aportaciones del INJUVE. En cualquier caso, o precisamente por ello, imprescindible. **LJM**

DRÁCULA
Wolfman, Colan
Planeta DeAgostini, 160 págs, 4.75 eur.

En tiempos en los que Marvel exploraba caminos oscuros más allá de la sencilla senda marcada por sus superhéroes, la Casa de las Ideas se atrevió a revisitar los grandes lugares comunes del género terrorífico. Frankenstein y El Hombre Lobo tuvieron su oportunidad en forma de tebeo, oportunidades magníficas, por otra parte, y ojalá que algún día en Forum se atrevan a recuperar aquellas dos colecciones. De momento, nos llega ***La tumba de Drácula***, que no es poco, desde luego. Marv Wolfman y Gene Colan -nadie en Marvel dibujaba luces y sombras como Colan- consiguieron que este título pasara de la anécdota a la obra maestra sin apenas despeinarse durante la que fue una trayectoria modélica. Drácula se marvelizaba junto a secundarios tan interesantes como Quincy Harker o el ahora remozado Blade, a lo largo de setenta números a los que hay que sumar magazines varios, un buen número de apariciones especiales (cómo olvidar aquel impresionante ***Annual de X-Men*** dibujado por Bill Sienkiewicz) y un final de los que marcan época, ya de la mano de Roger Stern y desde las páginas de ***Doctor Strange***. Todo ello podrá disfrutarse en esta ***Biblioteca Grandes del Cómic*** que, con espíritu idéntico al de la ***Biblioteca Marvel***, pretende emular a Marvel en su búsqueda de nuevos horizontes. Se me ocurren pocos títulos tan apropiados para comenzar.

No nos engañemos, ***La tumba de Drácula*** no es un cómic de terror, porque en ningún momento da miedo. Es un cómic gótico, oscuro, divertido de leer y de mirar y definitivamente romántico. Y encima, el protagonista es el malo. ¿Quién da más? **JMC**

ACORDES Y VIÑETAS:

por Mario Bravo

¡NO LO ENTIENDO! ME PUDO MATAR, PERO AL VER MI CAMISETA SE QUEDO CLAVADO... LA COMPRE AYER AL LLEGAR, EN EL RASTRO. POR LO VISTO ES DE UN GRUPO DE MUSICA DE HACE 15 AÑOS. ME HIZO GRACIA Y AHORA ME HA SALVADO LA VIDA.
Los Coyotes
AMOR DE HERMANO
AGGG... MI ESTOMAGO ARDE.....

Carlos Berlanga, al que estos días se homenajea tal y como dicta la costumbre del país, de forma póstuma, fue uno de los numerosos artistas que inició su carrera durante el periodo de la nueva ola madrileña. Ecléctico, elegante, sofisticado, frívolo... podrían llenarse estas páginas con calificativos tratando de delimitar su obra y probablemente fracasaríamos en el intento. Más allá del estribillo de *Bailando* (quizás la obra más popular de un autor que siempre esquivó el populismo), Carlos Berlanga deja en su legado su labor como ilustrador y artista gráfico, que estos días se recupera gracias a la exposición organizada por Expocómic 2002. Pero no fue éste el único creador que trabajó durante este periodo a caballo entre ambos mundos. Cómic y música llevaban en aquellos días trayectorias paralelas.

La guerra civil española, y su siguiente dictadura, tuvo consecuencias catastróficas para la vida de este país. No me refiero a la debacle económica, ni a la fractura social, que también, sino a la hibernación cultural que el régimen propició. La fuga de intelectuales o la instauración de la censura fueron tan sólo dos de los factores que contribuyeron a la depauperación científica y artística de España. Fueron casi cuarenta años en los que todo aquello que tuviera connotaciones de modernidad o vanguardia era escrutado bajo la lupa de la sospecha. Si hubo alguna honrosa salvedad fue gracias a la pericia de creadores que trabajaron en la sombra u operaron allende nuestras fronteras. Es por ello que, tras la muerte del dictador, el péndulo de la historia se tomó la revancha que se había fraguado durante medio siglo de asfixia creativa.

España entró en democracia como un elefante en una cacharrería, protagonizando lo que hoy los textos de Historia titulan como "la transición": un periodo de confusión extrema en que lo chusco y lo moderno se dieron la mano, y así caminan hasta nuestros días. El caso es que mientras los mandarines rubricaban el nuevo reparto del pastel, en la calle se vivía una ebullición creativa desaforada, fruto de demasiados años de abstinencia.

Kaka de Luxe fue el grupo seminal de la nueva ola madrileña. En él confluyeron las personalidades que después formarían Alaska y los Pegamoides, Paraíso, La Mode o Radio Futura. En las postrimerías de los años setenta una buena parte de la juventud no estaba por la labor de embutirse el jersey de cuello vuelto y corear ***Al vent***, más bien lo que se respiraba eran unas enormes ganas de divertirse. Y nadie mejor que esta panda de críos de buena cuna para importar los usos y costumbres que revolucionaban la escena extranjera, con epicentro en Londres y Nueva York. Efectivamente, la explosión punk del 77. Y es en un puesto del rastro de Madrid donde, reunidos por los sones de Los Ramones, Blondie y Los Damned, se encuentran Fernando Márquez, Olvido Gara, Nacho Canut y Carlos Berlanga. Los dos primeros colaboraban con ***La liviandad del imperdible*** (fanzine de punk futurista) y los segundos regentaban un puesto de cintas. Fernando Márquez (cuyo ápodo de "El Zurdo" proviene de los tiempos en que dedicaba la mayor parte de su energía a dibujar en fanzines) publicaba con el Equipo Antipoda dos fanzines, ***MMM...¡¡¡*** y la guía ***MMMUA¡¡¡***, y coordinaba en la PREMAMA (Prensa Marginal Madrileña) a la mayor parte de fanzines de la capital. Fernando también colaboraba en la veterana ***Bazofia*** donde Olvido Gara (hoy Alaska) realizaba traducciones de cómics americanos. Las inquietudes de Carlos Berlanga se habían materializado hasta aquel momento en la edición del fanzine ***Terry,*** dedicado al cómic clásico y que realizó a medias con un hijo de Fernando Vizcaíno Casas. El combo Kaka de Luxe se completa con la incorporación de Enrique Sierra, Manolo Campoamor (también dibujante) y Pablo Beneyto.

Como es patente, cómic y música se encuentran bastante integrados antes de que las condiciones materiales hicieran ver a aquella pandilla de protopunks que su labor en el escenario tenía bastante más repercusión que sobre el papel. No obstante, en un primer momento, esto no estaba tan claro y el fanzine era el medio ideal para desarrollar los postulados del "do it yourself" heredados de sus hermanos londinenses. Llenan su primera entrega con los contenidos habituales del momento: noticias importadas de la prensa extranjera, partituras ramonianas y cómics de Don Martin, Robert Crumb y Gilbert Shelton, aparte de los de facturación propia.

Con su corta y fulgurante carrera, Kaka de Luxe sirvió como carta de presentación de la nueva ola madrileña, o "movida", como a la postre se ha conocido. A partir de este momento los grupos musicales y colectivos culturales se multiplican en progresión geométrica, abriendo nuevos campos de creación como el de las portadas de discos o los carteles cinematográficos. Estamos en la apoteosis del diseño.

Paralelamente, el mundo del cómic patrio vivía su propia revolución. La edición, desde finales de los sesenta, de revistas como ***Bang!***, ***El Rrollo Enmascarado*** o ***Star*** (donde colaboraba, el hoy Ramón, Ramoncín), alisaron el camino para la llegada de ***Totem*** en 1977, y con ella se produjo el desembarco oficial del llamado cómic adulto. Salvo fenómenos marginales, en las décadas anteriores el cómic había sido una forma de entretenimiento infantil y juvenil que se abandonaba al llegar las preocupaciones de la edad adulta. ***Totem*** descubrió que en el extranjero se estaba realizando un nuevo tipo de historietas orientadas a público adulto. Había que ponerse al día de todo aquel material y dispuestas a servir a tal propósito, surgieron una cantidad de publicaciones como no se había conocido hasta el momento. De la mano del editor Josep Toutain conocimos los cómics de la Warren en ***Creepy*** y los de ciencia ficción y fantasía heroica en ***1984*** (Richard Corben & CIA). La línea clara franco-belga (con representantes como Yves Chaland o Le Gall) tendría cabida en ***Cairo*** y el underground norteamericano en ***Totem*** y ***El Víbora***. Una de las publicaciones más prestigiosas del momento fue la revista ***Cimoc*** que nació con el propósito de dar salida a aquella ingente cantidad de material inédito y terminó abriendo sus puertas a los jóvenes valores locales que comenzaban a despuntar.

Porque también se movía la escena del cómic patrio y daba la impresión de haber hueco para todos. Dependiendo de cada particular estilo, dentro de las diferentes publicaciones van encontrando acomodo las págias de Max, Beroy, Pasqual Ferry, Daniel Torres, Das Pastoras, Gallardo y Mediavilla o Azpiri, junto a las de los más veteranos Vicente Segrelles, Bernet, Abulí, Horacio Altuna, Carlos Trillo o Pellejero y Zentner.

Y, si bien Madrid se erigió como capital de la escena musical, parece que la comiquera prefirió fijar su sede en Barcelona. Pero, centrándonos en la nueva ola madrileña, no podemos olvidar a una de las publicaciones más interesantes y que surgió en un momento en que el cómic era considerado cultura por parte de las instituciones. Dirigida por Felipe Hernández Cava, el ***Madriz*** se constituyó en ariete de un nuevo modelo de contar historias y fue al noveno arte algo parecido a lo que la "nouvelle vague" fue al séptimo. Las situaciones cotidianas toman las viñetas y en ellas los autores investigan e impulsan nuevas formas narrativas que en los años siguientes serán capitales para la evolución del lenguaje del medio. Entre los autores que descollaron en aquella publicación tenemos a Javier Olivares, Keko, Ana Juan, Federico del Barrio, López Cruces o Víctor Aparicio (que además se encaramaba a los escenarios como líder de Los Coyotes). La estela del ***Madriz*** puede rastrearse a través de publicaciones con tendencias artísticas tales como ***Idiota y Diminuto*** o ***Tos***.

Evidentemente, dos facetas de la cultura popular no podían experimentar tan brutal evolución sin encontrarse. Terreno abonado para esta cita fueron las cubiertas de los vinilos; perfecto campo de pruebas para que una emergente generación de creadores gráficos dejara patente su saber hacer. Ouka Lele demostró su talento al servicio de grupos como Derribos Arias, Los Burros o Qvinqve. Oscar Mariné convirtió a los primeros Siniestro Total en los hermanos Dalton en la portada del LP de debut del grupo. Y estos mismos dieron cuenta, en la delirante ***Eleven***, del encuentro entre Matt Murdock y Ray Charles ("*Matt, ¿dónde estás? ¡¡Ray, no te veo...!!*") y glosaron las delicias de leer a Tintín en ***Tumbado a la bartola***. Durante su etapa en Paraíso, el Zurdo compuso ***Makoki***, en homenaje a uno de los héroes de la época y publicó en ***Discoexpress*** la adaptación de la canción al cómic. El homenajeado Berlanga, además de carteles para exposiciones o para películas, tal como el de ***Matador***, publicó en el diario ***Abc*** su particular crónica del petardeo en forma de tiras, bajo el título de ***Olga Zana***. En las letras de Aviador Dro, uno de los combos más extravagantes que parió la nueva ola madrileña, se descubren continuos guiños al cómic y la serie B. Con el paso de los años, su mentor, Servando Carballar, regenta uno de los mayores emporios comiqueros de la capital.

La lista sería interminable (Poch leyendo ***El Víbora*** en el vídeo de ***A fluor***, Asfalto invocando al Capitán Trueno, Mariscal y Barceló asomándose a la Edad de Oro...) pero quizás cabe destacar la colaboración entre Radio Futura y Max en la historieta ***El canto del gallo***, donde Santiago Auserón recreó su tema para la adaptación al papel. La historieta apareció en el número 95 de ***El Víbora*** y, años después, Max les devolvería el favor con ***El informe Zymogen*** donde unos extraterrestres incluían los discos de la banda como parte del material recogido en el planeta.

La irrupción de nuevas corrientes musicales trajo aparejada la consiguiente división estética de la juventud

el tebeo y la movida madrileña se dan la mano.

en la página anterior, de izquierda a derecha:
- Siniestro Total vistos por Oscar Marine
- Victor Aparición haciendo un "autohomenaje" a Los Coyotes
- Ceeseepe, cronista oficial de una época

CONSEJOS PARA LAS NUEVAS RICAS
ES DE PESIMO GUSTO ENCENDER CIGARRILLOS CON BILLETES DE MENOS DE MIL DOLARES...
NO DEBES LANZAR UNA OPA HOSTIL SOLO POR EL HECHO DE QUE TE HAN COPIADO EL PEINADO
Y SOBRE TODO, PROCURA DESTERRAR DE TU VOCABULARIO CIERTAS EXPRESIONES QUE DELATARIAN TU OSCURO PASADO...
JOLIN, QUE FEO
P'A CHASCO
Carlos Berlanga

TENGA ESA ROSA BLAAANCA SEÑORITA
A CAMBIO DE SU NEGRO PENSAMIENTOOO
POR QUE MOTIVO TEMBLAARON SUS LAAABLOS
VIO EN SUS OJOS EL FOOONDO DE UN VOLCAN

- arriba: tira de ***Olga Zana*** por Carlos Berlanga.
- a la izquierda: portada de ***El Víbora: especial música*** a cargo de Max
- a la derecha: una viñeta de ***El canto del gallo***, con dibujo de Max y texto de Santiago Auserón.

y el cómic fue testigo de ello. La aparición de las tribus urbanas queda patente en gran parte del material de la época. Max es uno de los autores en los que este cambio resulta más evidente: de una primer momento que podría calificarse de "hippismo celtibérico" pasa a mostrarnos, en su Peter Punk, toda la galería de punks, siniestros, cabezas rapadas y nuevos románticos que comenzaron a poblar las aceras. Con un talante menos lúdico y mucho más cargado de consignas, Azagra publica en ***El Jueves*** las historias de ***Pedro Pico y Pico Vena***, autentico expositor del movimiento punk político que, superados sus prejuicios imperialistas, también se subió al carro de la música popular. En sus páginas aparecían semanalmente los estribillos de Kortatu, La Polla Records o Barricada y en ello sigue hoy en día. Y qué decir del movimiento heavy metal: forjado en los barrios periféricos de la capital y bajo la égida del Mariscal Romero y su sello Chapa, surge un movimiento juvenil de enorme popularidad durante los años ochenta que tiene a sus primeros representantes en Asfalto, Barón Rojo, Ñu o Rosendo Mercado (primero como integrante de Leño y después en solitario). Y allí estuvo Jaime Martín para plasmar aquel universo de pantalones de pitillo y sonidos contundentes en las sucesivas entregas de ***Carne de Barrio***.

Hasta aquí llega esta breve crónica sobre los primeros escarceos de dos universos condenados a entenderse y tras los cuales la relación se hizo mucho más fluida, propiciando proyectos tan interesantes como la aparición del fanzine ***Subterfuge***, el proyecto multimedia ***¡Qué mutada!*** o la revista ***Recto***.

Cuando un verano, finales de los 60s, apareció en mi casa el hijo de unos amigos de mi padre mis hermanos y yo nos quedamos sorprendidísimos. No conocíamos ningún otro niño parecido, nos pareció tremendamente sofisticado. A mí me llegó al alma que compartiese una de mis aficiones de esa época, los tebeos. Mi padre es odontólogo y a su clínica iban muchos americanos de la base de Torrejón. En la sala de espera había tebeos de Superman, Archie y Casper. Además me encantaba el ***TBO***. Yo no conocía más niños que estuvieran tan pendientes de la familia Ulises, de las hermanas Gilda, de la familia Cebolleta, etc, etc. Carlos Berlanga, además, era fan de los tebeos de la escuela franco-belga. Yo me acabé haciendo incondicional de Spirou y el Marsupilami, Gaston Lagaffe, Tintin. En fin, Carlos y yo nos hicimos muy amigos. Antes de descubrir el punk y el mundo del cómic, se llamaba Terry y estaba dedicado a temas como el dibujante Juan Carlos Eguillor, el Príncipe Valiente, la escuela franco-belga.

Además dibujaba tiras con personajes femeninos que solía regalar a sus amigos y que creo que alguna vez llegó a publicar. Nunca se tomó en serio lo de dibujante, y es una pena porque el mismo derroche de talento que demostraba cada vez que componía le salía al dibujar.

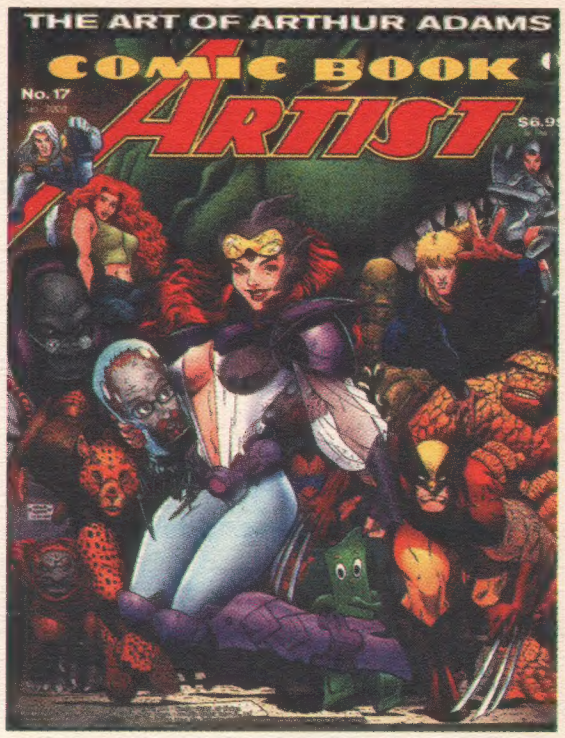
A finales de los 80s una nueva fiebre se apoderó de nosotros, el universo Marvel, los héroes atormentados que sufrían ataques de ansiedad, pérdida de poderes, inseguridades, etc. Cuando componíamos una canción siempre poníamos encima de la mesa algún cómic de la Patrulla X o los 4 Fantásticos, sus discos en solitario y los de Fangoria están llenos de referencias al universo de los comics. Uno de los planes que teníamos, y que no llegamos a realizar, era hacer un serial escrito acompañado de ilustraciones y viñetas para una página de internet. En el terreno del cómic, como seguramente en el de la música, lo mejor de Carlos aún estaba por llegar.

NACHO CANUT

Olga Zana, consejos para las nuevas ricas recopila las tiras de Carlos Belanga y ha sido publicado en ***La colección del Salón de Cómic de Madrid***.

ARTHUR ADAMS: con todo detalle

por Julián M! Clemente



Arthur Adams: obra básica

MARVEL
Longshot 1-6
The New Mutants Special Edition 1
X-Men Annual 9, 10, 12, 14
Web Of Spider-Man Annual 2
X-Factor 41, 42
Classic X-Men 1-10, 12-23 (portadas y dibujos interiores)
Fantastic Four 347-349

DARK HORSE
Hellboy: Seed of Destruction a-4 (Complementos de Monkeyman & O'Brien)
Monkeyman & O'Brien 1-3
Godzilla: King of the Monsters 6-8
Universal Monsters: Creature from the Black Lagoon

OTROS
Gumby Summer Fun Special (Comico)
Gumby Winter Fun Special (Comico)
Action Comics Annual 1 (DC Comics)
Gen13/Generation X (Image)
Gen13/Monkeyman & O'Brien (Image)
The Authority 27-29 (Wildstorm)

No es tan prolífico como Jack Kirby, ni tan dramático como Neal Adams, ni tan multidisciplinar como Jim Steranko, pero Arhur Adams merece compartir panteón con semejantes monstruos de la historieta norteamericana. Porque, al igual que hicieran ellos en su momento, la irrupción de este dibujante supuso una ruptura con los cánones anteriores, barridos por su arte y carisma. El fenómeno ocurrió en la década de los ochenta, pero sus efectos permanecen vivos y latentes todavía hoy en día. Con Arthur Adams, llegaba el estilo por el que habrían de guiarse, para bien y para mal, toda una generación de dibujantes. Algunos alcanzarían un éxito muy superior al de su maestro, como es el caso de Jim Lee; otros acabarían derrotados por su propia mediocridad, como ocurrió con Rob Liefeld; y los terceros, los menos, como J. Scott Campbell o Humberto Ramos, llegarían a desarrollar una personalidad propia, una narrativa independiente y personal que, sin embargo, nunca hubiera visto la luz de no haber contado con un inigualable espejo en el que fijarse.

Cada sábado por la tarde la televisión era un paraíso que ofrecía peliculones, de serie B, pero peliculones, como ***La mujer y el monstruo***, mil y una versiones de ***Frankenstein*** o aquel memorable primer ***King Kong***. El joven Arthur Adams, nacido el 5 de abril de 1963 en Holyoke (Massachussets) y pronto trasladado junto a sus padres (el progenitor pertenecía a las fuerzas armadas estadounidenses) hasta la base aérea de Travis, a apenas treinta kilómetros de San Francisco, retenía en su pupila lagartos gigantes, arañas mutantes y criaturas llegadas del abismo para trasladarlos inmediatamente al papel, para llenar la casa de unos dibujos que, un día, le llevarían al estrellato. Pero el joven Artie no quería ser historietista. Qué diablos, ni siquiera sabía lo que era un tebeo. Todo su conocimiento de los personajes del cómic procedía de las teleseries protagonizadas por personajes Marvel. En realidad, Artie, pelirrojo de ojos vivaces y soñadores, quería ser paleontólogo, porque no había nada en el mundo mejor ni más divertido que los dinosaurios. Nada.

En el camino de Artie hacia su destino jurásico se cruzó entonces el primer número de ***Los Micronautas***, a cargo de Bill Mantlo y un incontestable y preciosista Michael Golden entintado por Joseph Rubinstein. Y, de manera inmediata, los sueños paleontólogos del buen chaval quedaron sepultados bajo la magia del noveno arte. Ni corto ni perezoso, compró docenas de copias para repartir a todos sus compañeros de colegio. "*¡Mira, a esto me voy a dedicar de mayor!*", les repetía insistentemente. Todos pensaron que se había vuelto loco, pero Artie lo tenía claro. ***El Caballero Luna*** de Moench y Sienkiewicz y los trabajos de Walter Simonson y Barry Smith completaron las influencias iniciales del aspirante a artista, que comenzó a acudir a las convenciones de cómic con su portafolio bajo el brazo. No había, en realidad, páginas de cómic en aquel portafolio. Tan sólo docenas de dibujos y dibujos sobre los personajes favoritos de un Artie que ya contaba entonces con diecisiete años y que prefería aprender por sí mismo que acudir a ningún tipo de academia de arte. Mientras tanto, comenzó a escribir y dibujar un cómic de monstruos compuesto por más de cincuenta viñetas a página completa, y una historia corta de Lobezno. Porque, a principios de los años ochenta, todos los aspirantes a artista que hubieran crecido con la Patrulla-X de Claremont y Byrne dibujaban a Lobezno.

Arthur Adams no recuerda cuál fue su primer trabajo publicado, pero sí el primero que le pagaron: una ilustración para la contraportada de ***Captain Carrot and His Amazing Zoo Crew!***, en 1993. Un año antes, sin embargo, puede datarse una historieta de ocho páginas para una pequeña y desconocida editorial llamada High Energy. Los diez pavos que le dieron por el pin-up del Captain Carrot no daban precisamente para mucho, y Arthur comenzó a trabajar en una pizzería. Puede que sea un dato superfluo, pero en esa pizzería era donde transcurría una pequeña historia protagonizada por Spider-Man y Hulka que mandó a todos los editores de Marvel. "*¿Quieres dibujar una miniserie para nosotros?*", respondieron en la editorial. La miniserie constaría de seis números escritos por la debutante Ann Nocenti y protagonizado por un personaje nunca antes visto, pero que habría de identificarse desde entonces con el nombre de Arthur Adams: Longshot.

Más de ocho meses tardó en dibujar el primer número de ***Longshot***, lo que daba una idea de la que sería una constante en su carrera: su lentitud, fruto no de la vaguería, como pasaría con muchos de sus sucesores, sino de una meticulosidad y un cuidado en los detalles que se convertirían en su marca de fábrica desde entonces. ***Longshot*** venía en cierta forma también a retratar al mismo artista en su elegancia, buen humor e inocencia, características que nunca han dejado de impregnar su obra, aunque quizás permanezcan en un discreto segundo plano, bajo sus espectaculares lápices. Tanto Nocenti como la editora de la miniserie, Louise Simonson, trabajaban por aquel entonces en la oficina mutante. Chris Claremont, máximo preboste de la Patrulla-X, no tardó en descubrir las asombrosas páginas del nuevo artista de la casa. Claremont, siempre a la caza de grandes dibujantes para sus hombres-X, supo entonces que quería a Adams en su equipo. Y lo quería para hacer algo grande.

1985 se convertiría en el gran año de Arthur. ***Longshot*** se convirtió en la gran sorpresa marveliana de la temporada, consiguiendo colocar más de 100.000 ejemplares del primer número y manteniéndose en cifras nunca por debajo de los 80.000 hasta su conclusión en el sexto número. Adams enamoró a la primera a público y coetáneos. Su trabajo no podía compararse a nada que hubieran visto antes. Parecía imposible dibujar tantos detalles por viñeta y hacerlo tan bien. Semejante preciosismo servía para ocultar los errores de quien no dejaba de ser un jovencísimo autor que acababa de darse de bruces con la fama. Eran errores que no tardarían en corregirse en los dos especiales que lanzarían definitivamente al artista: ***The New Mutants Special Edition 1*** y ***X-Men Annual 9***, lo que pronto daría en conocerse como ***Las Guerras Asgardianas***. Se trataba de una historia de cien páginas cargadas de magia en las que la Patrulla-X y sus hermanos pequeños de los Nuevos Mutantes viajaban hasta Asgard, donde combatían a Loki, el dios de las mentiras. Desde los tiempos de John Byrne, ningún artista había dado una visión tan incontestable de los mutantes. Arthur Adams fue colocado de manera inmediata a muchos puestos por encima de cualquier otro dibujante. La chavalería adoraba sus dibujos, que dejaban anticuados a todos sus colegas de profesión.

Antes siquiera de que naciera el término de amerimanga, Adams ya había asimilado y proyectado las influencias del cómic japonés. Antes de que los McFarlane o Jim Lee de turno colocaran la imagen como paradigma absoluto, Adams convertía cada una de sus páginas en cuadros preciosistas de imposible detalle. Sólo había un pequeño inconveniente: seguía siendo lento, lentísimo, hasta tal punto de convertirse en un lujo reservado para ocasiones especiales por la franquicia mutante. Apenas publicaría una historia al año, casi siempre un annual de X-Men. Mientras, los fans más ansiosos tendrían que conformarse con las portadas e ilustraciones de presentación de ***Classic X-Men***. Fue en esas portadas y en esos dibujos interiores en los que desarrollaría una de sus facetas más extraordinarias, la de crear grandes pósters e imágenes definitorias de todo tipo de personajes. Su definición de Lobezno, por ejemplo, continúa apareciendo de manera regular como una de las visiones más representativas del mutante de las garras de adamantium.

Durante tres años, Adams permaneció trabajando casi en exclusiva para la Casa de las Ideas, con alguna pequeña escapada a DC (para hacer el soberbio ***Action Comics Annual 1***, por ejemplo) o con alguna pequeña frivolidad (los tebeos de Gumby para Comico). Mientras tanto, el impacto de su trabajo comenzaba a dar frutos en forma de seguidores. La que luego sería conocida como generación Image se rindió ante su estilo, que mimetizó en múltiples variantes.

El mismo Adams también terminaría uniendo sus destinos al de un buen número de colegas para lanzar el fallido proyecto editorial conocido como Legend, un sello que formaría parte de la producción de Dark Horse. En Legend, presentaría la que habría de convertirse en una de sus creaciones más conocidas: Monkeyman & O'Brien, de quienes no sólo dibujaría, sino también escribiría sus aventuras. Colocado en una cómoda posición desde la que podía dedicarse a hacer simplemente lo que más le apeteciera, Adams se atrevía a colocar un mono gigante como protagonista de un tebeo. Monkeyman & O'Brien representan, como ninguno otro de sus trabajos, el espíritu divertido de un autor todavía prendado de sus monstruos infantiles, desde King Kong a Godzilla. El precio de hacer lo que te da la real gana es escaso en el caso de Arthur Adams, pero inmensamente apreciado por sus fans. Incapaz de ponerse al frente de una colección regular, sus servicios quedan reservados para proyectos especiales que van desde la simple realización de portadas a la de pequeñas aventuras concretas. En este apartado, destaca su colaboración con Walter Simonson en **Los Cuatro Fantásticos** a comienzos de los noventa, su más reciente paso por ***The Authority*** o su colaboración con Alan Moore en ***Tom Strong***. Olvidada para siempre en un limbo imposible queda una largamente prometida novela gráfica protagonizada por Longshot. La escasez de la obra de Arthur Adams ha jugado, por desgracia, en su contra a la hora de darle el puesto que se merece en la historia reciente del cómic. No es algo que le importe demasiado a éste pelirrojo socarrón y divertido que consiguió revolucionar para siempre una industria cuando lo único que pretendía era divertirse y que los lectores nos divirtiéramos con él, un propósito logrado con creces.

Arthur Adams estará presente en Expocómic, el Salón del Cómic de Madrid, entre el 21 y el 24 de noviembre.

PLATERO Y TÚ

Sus mejores canciones
están en este disco...

HAY MUCHO ROCK & ROLL

GRANDES ÉXITOS VOL.1

Todos sus grandes éxitos ahora con un sonido de puta madre...

Incluye un DVD con 2 horas
de las mejores imágenes de los Platero

YA A LA VENTA

www.plateroytu.com

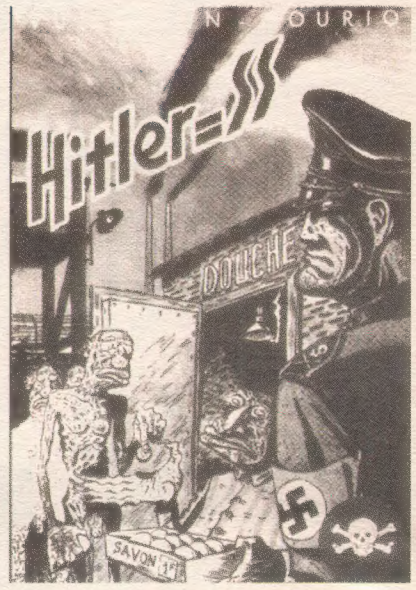
CÓMIC Y CENSURA: bozales

por Ignacio Armada

bajo estas líneas: Nazario (políticamente incorrecto y, de un plumazo, eliminado de la librerías USA), y Vuillemin (***Los versículos satánicos*** escaparon del largo brazo de la censura. ***Hitler / SS*** no tuvo tanta suerte).

Y EL VENIA TODAS LAS NOCHES Y ME GOLPEABA Y ME INSULTAB
NOOOOOO YA NO LO VOLVERÉ A HACER MAAAS!
¡TOMA MALDITA! ¡ARREPIÉNTETE
GLAG
NAZARIO

VISITACION A MARIA DEL ARCANGEL GABRIEL
ESTA ESCRITO: EL ESPIRITO SANTO TE PREÑARA POR DETRAS...
¿QUE?! ¿UNA PALOMA ME VA A ENCULAR? ALUSINAS.



Existen temas habituales, a los que solemos acudir con actitudes preconcebidas, y que nos permiten generalmente ejercer nuestra buena conciencia, entendida en su sentido más deplorable. Uno de ellos es el de la libertad de expresión, que ingenuamente vinculamos de manera automática a "realidades" como el ejercicio de la censura. Nunca consideramos que la función de catonizar, a través de un mecanismo censor, puede jugar, no ya un valor positivo (lo que resulta francamente estúpido), pero sí un rol socioeconómico, o bien obrar como configurador de un torpe equilibrio cultural.

Ejemplos en la Historia nos permiten siempre plantear el acto de censurar como una práctica abominable, motivada y justificada sin excepción por las acciones de individuos que tildamos de "represores", y por credos que bautizamos como "inmorales". En realidad, el fenómeno de la censura, como el de las contribuciones fiscales, o el de los cambios climáticos, obedece en cada ocasión a contextos con perfiles diversos y causas en absoluto definidas con claridad.

Tradicionalmente, la censura de publicaciones que contuvieran historias gráficas se aplicó siguiendo parámetros característicos de la moral o del gusto imperantes, y en este sentido, tenía mucho más valor el segundo de los conceptos que el primero. Por otra parte, esos juicios se apoyaban, fundamentaban o parapetaban en unas formas de representación, o de acercamiento al arte secuencial, refrendadas por colectivos y masas de lectores que asentían ante tales decisiones, con muchísima más unanimidad de la que pudiera existir en otros medios de expresión.

No nos engañemos: el cómic es censurado durante la etapa franquista, especialmente, en los años de mayor producción industrial, que coinciden con los de una presencia más poderosa del nacionalcatolicismo, no ya como "moral de estado", sino como cuerpo o ideario de valores de toda una sociedad configurada bajo esos criterios. Esa censura tiene una utilidad muy concreta, que en la mayoría de los casos no es de naturaleza política o ideológica, sino de adecuación de contenidos a públicos claramente estratificados por sistemas de calificaciones. Dicho más claramente, la parte más voluminosa de la producción -por no escribir que prácticamente toda- está compuesta por tebeos apaisados de aventuras diversas o semanarios de humor dedicados a los más jóvenes, en un espectro que abarca desde los tiernos infantes hasta los curiosos adolescentes. Lógico, dado que se trataba de un medio dirigido a ellos, que sólo más tarde ha sido legitimado por los adultos, en España y fuera de ella.

La mayoría de las acciones de censura suelen vincularse, o bien a lo que se consideran exposiciones impúdicas de cuerpos o poses de sugerencia erótica, o bien a acciones cargadas de violencia que se entiende deben ser suavizadas para su disfrute por los más jóvenes. Así, se alargan o complementan trajes, y se borran puñales y pistolas con mucha frecuencia, desde ***El Guerrero del Antifaz*** y ***Aventuras del F.B.I.***, hasta publicaciones oficiales del régimen o el ***TBO***. ¿Se trata de un argumento "moral" dictado desde arriba? ¿O más bien, de un "uso", de una "costumbre"? En una sociedad en la que hombres y mujeres se bañan con trajes largos, ¿es extraño que los cómics puedan expresar algo diferente? ¿Podemos esperar otra cosa de unas décadas en las que los niños no pueden entrar en salas de cine donde se proyectan películas clasificadas para mayores de 14, aunque vayan acompañados de sus progenitores o tutores? ¿Es una imposición administrativo-policíaca, o más bien ésta es una institución creada con el respaldo de una población ya imbuida de carácter censor, que a posteriori puede el político emplear en otros casos como mejor le parezca?

La llegada de la democracia, con su "expansión de las libertades", no alteró por ello la raíz del asunto, que no es la acción censora, sino el afán de clasificación. Todos defendemos la libertad de expresión, pero seguimos creyendo que determinados espectáculos u obras no son adecuadas para según qué públicos. Entendemos, respetamos o alentamos la existencia de un "cómic gay", pero no reaccionamos de la misma forma si un superhéroe de un supergrupo se dedicase a dar cachetes en el culo a uno de sus compañeros.

La existencia de un cómic para adultos ha permitido la elaboración de contenidos más profundos, y también más osados. Pero con ello ha llevado aparejada la reafirmación de que existen unos "códigos de género" o "de formato" que deben ser respetados para evitar situaciones comprometidas en las que, cuando se producen, el juicio moral de la mayoría queda en suspensión, sin saber exactamente qué hacer. La inclusión de un parto "en directo" en el nº 7 del ***Miracleman*** de Alan Moore y Stephen Bissette llevó a sus editores a incluir la ridícula leyenda "*Contiene escenas gráficas de nacimiento*" en la portada del mismo. Pero es que es un ejemplo claro del desconcierto en el que desemboca la aparición de un contenido inesperado.

El cómic, queramos o no, ha sido un medio cercano a los valores predominantes, lo que no es lo mismo que próximo al Poder, aunque de forma indirecta se parece mucho. De hecho, si no es así, prácticamente no existe. No se puede esperar algo diferente, dadas las características técnicas y de difusión del Noveno Arte.

Cuando los contenidos de un cómic han tenido un determinado sesgo, adulto o experimental, se han acogido a formatos especiales, y a discursos cuya transgresión es más formal que intelectual.

La defenestración en los cincuenta de la E.C. y William Gaines es efecto de una campaña de disgusto ante el grafismo chocante y explícito (portadas, etc...) -una cuestión de gustos o la costumbre de no ser interpelado como lector de forma agresiva-, pero no es una actividad provocada por una aversión hacia los discursos o valores de aquellas obras, que son los mismos que habitan en la narrativa popular en la que se inspiraba (Bradbury, etc...). El *underground*, con Crumb a la cabeza, no trajo tanto nuevos modos como nuevos enfoques; por ello será molesto, por ello se editaba alternativamente, y por ello ahora, con sus autores y tendencias consagrados, no tiene el mismo carácter revulsivo.

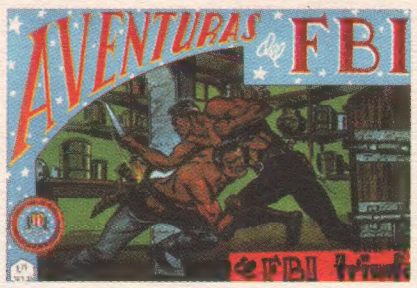
Resulta mucho más enrevesada y, a la postre, más peligrosa, la censura ejercida desde los años ochenta hasta hoy. Porque su actuación es esporádica, no normativa, accidental. No existen códigos como el aprobado en España en el 66 -aunque produjera asfixia-, ni tampoco el referente de una moral o ideología predominante, que invite a la autocensura. La autocensura ahora, por condicionante que sea, no es factor diferente que los baremos económicos, la movilidad laboral o el precio del papel y de las plumas. Son cosas del mismo orden, influyentes, inestables e inevitables. Es absurdo plantearse actualmente los procesos de autocensura, porque ésta sí existe siempre, en cualquier estado, y de cualquier momento, y no se refiere -o al menos, no únicamente- a factores religioso o moralizantes. El verdadero problema se apoya en la compartimentación de los productos, en el afán por evitar puntos de conflicto en tiempos de pensamiento único y fabricación artificial de consenso, y en los mecanismos de enjuiciamiento. No es extraño que ahora la Marvel anuncie su renuncia a seguir empleando el Comics Code: ya no les hace ninguna falta.

El censor tradicional podía desconocer el mundo del cómic, pero no los criterios que quería explicar. Hoy, todo tiende a limar asperezas en beneficio de los grupos de presión más vociferantes en según qué momento. Que a Nazario le censurasen ***Anarcoma*** en Estados Unidos es tristemente esperable. Depende de estructuras autóctonas difícilmente mensurables para un europeo. Ejemplo de ello es la contradicción entre portadas más "censurables" o provocativas que su correspondencia en páginas interiores., como en ***Verbi Gratia***, el episodio de la serie ***Green Lantern / Green Arrow*** en que se descubre que el tutelado de éste es drogadicto. En portada vemos al muchacho junto a un kit completo de heroinómano, y los utensilios desaparecen en la viñeta que reproduce esa acción en el contexto de la narración gráfica. O el primer episodio de la serie legendaria ***Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D.***, obra de Jim Steranko; en una de sus tiras de viñetas, desaparece la última, en la que el héroe se abraza a una mujer, después de que todas las preliminares ya han contado mucho más que ésta.

Lo más aterrador ocurre en nuestro Viejo Mundo, en las democracias occidentales que alardean de luminarias de las libertades y la Razón. Cuando en la Francia de los ochenta el Ministerio del Interior, dirigido por un conservador, censura tebeos directa o indirectamente, el error es pensar que lo hacen por razones morales. El origen es administrativo-judicial; el sistema se alimenta a sí mismo y genera trabajo como consecuencia de su misma configuración. Por ello no se censuran tanto contenidos como posibilidades de distribución. Como muestra, ***Black Kiss***, una de las obras más escandalosas en los ochenta -y volvemos a los años reaganistas y bushianos-, sin problemas de censura, e incluso sin catalogación como material "altamente peligroso". Howard Chaykin, incluso, ha explicado como DC, editorial enfocada a la creación de comic-books para adolescentes y niños, no se preocupó por alusiones más o menos explícitas a prácticas sexuales en ***Black Hawk***. O se consideraron poco obvias, o sus lectores potenciales, a través de la distribución y catalogación, no implicaban precaución alguna.

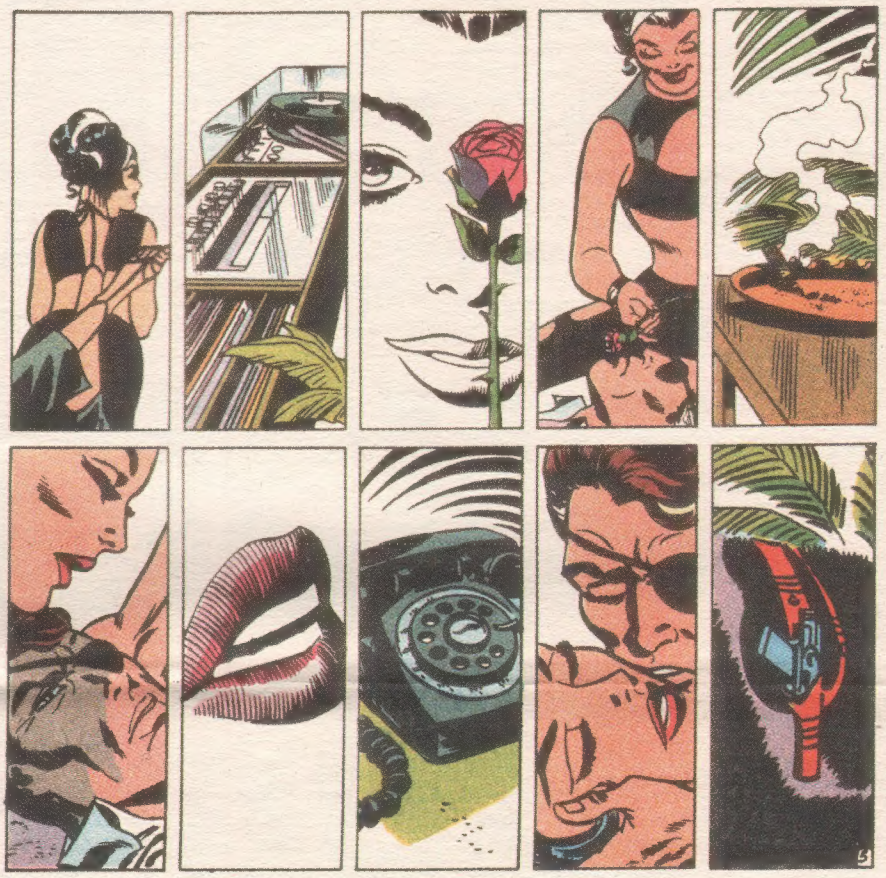
Si a Paco Alcázar o a Miguel Ángel Martín se les censura en lugares como Italia, influye el temor a reclamaciones burocráticas. No hay comités de censura, sino artículos ambiguos o incompletos en códigos civiles o penales, esperando la interpretación de un simple ciudadano que administra justicia. Y desde luego, el caso ***Hitler / SS***, es sintomático. Vuillemin dibujó ***Los versos satánicos del Evangelio***, y no significó alteración alguna. Tal vez porque, por su naturaleza,

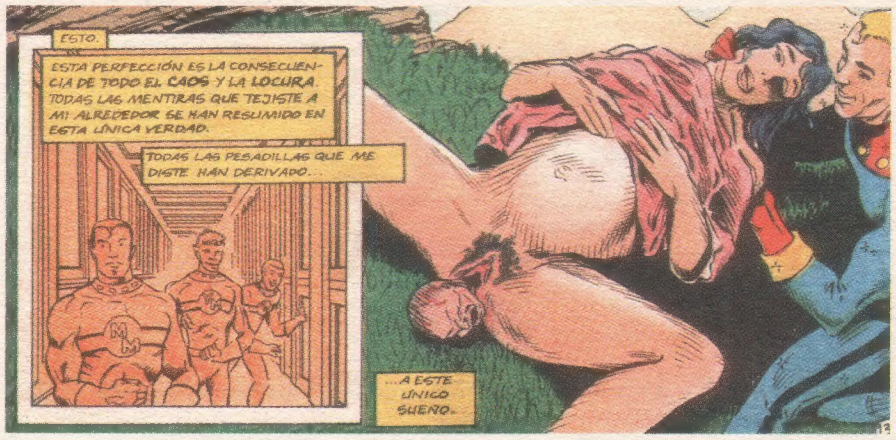
de papel



¡SOLO HEMOS ENCULADO A TU NOVIO CHICO-ENCI...
SI, EXACTO.
Y AHORA TE TOCA A TI.
HUNZ NOS LO HA CONTADO TODO SOBRE VOSOTRAS.
UNAS CHUPAPOLLAS DEL CAMPAMENTO.
¿ESTOS HIJOS DE PUTA TE HAN VIOLADO?
UNA Y OTRA VEZ.
¡EXACTO!
¡Y AL MUY MARICÓN SE LE HA PUESTO PARA COMO UNA PIEDRA!
¡BIANCO, A CORTARSELA!
PERO, POR MIERO, QUIERE-MOS VER COMO TE HORE CON ELLAS.
AHÍ QUE VAMOS A MONTAR UN BUEN NUMERITO.
UNAS COMPRUEBAN LO QUE SE SIENTE CUANDO TE LA METAMOS NOSOTROS.
LO DIVERTIDO ES QUE PODREMOS METERTELA TODOS A LA VEZ.
TRES AGUJEROS EN VEZ DE SOLO UNO.
VAMOS, BREVERLY, VEN CON TÍO HUNZ.
HABREMOS CO-NO ENTRE PE-LÍCULAS Y EH, BREV.
¡¿APARTE DE LAS SUCIAS MANOS DE MI?!

-HMMM...
-HMMM...
SORRY FOLKS BUT THIS PICTURE OF A PENIS EJACULATING ONTO A HAND WAS DEEMED CENSORED.
IF ANY OF YOU WANT TO SEE THIS IMAGE AS I ORIGINALLY DREW IT, SEND ME A SELF ADDRESSED ENVELOPE (AND AN AGE STATEMENT) CARE OF VORTEX COMICS AND I'LL SEND YOU A PHOTOCOPY.




ESTO.
ESTA PERFECCIÓN ES LA CONSECUENCIA DE TODO EL CAOS Y LA LOCURA. TODAS LAS MENTIRAS QUE TEJISTE A MI ALREDEDOR SE HAN RESUMIDO EN ESTA ÚNICA VERDAD.
TODAS LAS PESADILLAS QUE ME DISTE HAN DERIVADO...
...A ESTE ÚNICO SUEÑO.

sobre estas líneas: ***Black kiss*** de Howard Chaykin (y los moralistas mirando hacia otra parte...) y ***Yummy Fur*** de Chester Brown (modelo de autocensura interactiva)

a la derecha, de arriba a abajo: ***Green Lantern / Green Arrow*** de Englehart y Rogers (Speedy perdió su aguja...), ***Aventuras del FBI*** (otro caso de extrañas desapariciones: ¿donde está el cuchillo de la portada?), ***Nick Fury, agent of SHIELD*** de Steranko (coitus interruptus) y ***Miracleman*** de Alan Moore y Rick Veitch (el parto más doloroso de la historia del cómic).

no llegó a lectores sensibles a sus irreverencias, tal vez porque la Iglesia hoy tiene poder, pero no influencia, tal vez porque a dicha Iglesia no le importan tanto, o no le afectan en absoluto, esas parodias. O quizás porque la Biblia, aunque sólo sea Sagrada para unos, es un acervo propiedad de casi todos.

Pero ***Hitler / SS***, que constaba de historias breves de humor negrísimo, sarcástico y macabro a costa de los nazis y sus víctimas en los campos de exterminio, fue prohibida en Francia, en Italia, y después de varios procesos, secuestrada y destruida su edición también en España. Siempre nos ha inspirado profunda simpatía imaginar al editor, Damián Carulla, explicando a un juez en babia qué es el cómic, en qué consiste la *línea chunga* o el *underground*, y por qué merece respeto. Pero las denuncias procedían de agrupaciones bienintencionadas que consideran obras así atentados a derechos históricos sobre los que se creen legítimos y únicos propietarios, y que valoran más que derechos actuales, de hoy, del que esto escribe y del que esto lee. Es el mismo punto de partida que puede considerar "racista" o "antisemita" una publicación como ***El jueves*** porque en la portada de uno de sus números hacía una caricatura ridiculizante de Ariel Sharon. No es ya una cuestión política, aunque probablemente nadie se quejaría tan alto si el parodiado fuese Arafat o el ex-alcalde de Nablús. Es la acción de un aparato de enjuiciamiento que considera "inadecuados" determinados tratamientos de según qué maneras.

Para completar el cuadro, en torno al mundo del cómic estamos aceptando y aplaudiendo obras que significan el reconocimiento implícito de dichos postulados; con el mismo medio, nos estamos fabricando bozales de papel. En estos días de noviembre, mientras la Comunidad de Madrid condecora a Violeta Friedmann o celebramos el *Día Internacional de la Tolerancia*, no creo que queramos ser tolerados por pensar lo que debamos pensar, aunque sea lo cierto o lo justo, sino que esperamos tener la libertad, si es necesario, de equivocarnos, y de poder ser perdonados por ello. Si no es así, éste no es el medio con el que soñamos y que a veces conocemos, y pronto no será el arte que queramos disfrutar.

ROL • CARTAS • JUEGOS DE TABLERO • CÓMICS • NOVELAS
sin imaginación no hay futuro
devir
Devir – Rbla. Catalunya, 117, Principal 2ª – 08008 Barcelona
Tel.: 93 238 98 70 • Fax: 93 415 13 42 • spain@devir.net • www.devir.es

JOSEP Mª BEÁ: historias del tebeo

por Álvaro Pons

Si tenemos que dar el nombre de un autor que marque de forma clara un antes y después en el género de la ciencia ficción en el mundo del tebeo, posiblemente Josep Mª Beà es el nombre más apropiado. Pero Beà ha sido para el tebeo español mucho más que un autor de género. Su contribución se despliega por todos los aspectos creativos e industriales del tebeo, desde el guión a la edición, pero si en algo destaca Beà es en ser uno de los conversadores más inteligentes y preclaros que se pueden encontrar en el mundo del cómic. Aprovechando la reedición de su obra por Glenat y la próxima edición de sus memorias, charlamos un rato con él sobre su obra, el cómic, lo divino y lo humano

Guía del Cómic: Fue sorprendente que Glenat no comenzara la reedición de tus obras por lo que puede ser tu obra más emblemática, ***Historias de taberna Galáctica***. ¿Por qué se comenzó por ***En un lugar de la mente***?

Beá: De alguna manera se quiso hacer una prospección de cómo estaba la situación, porque esas obras fueron realizadas hace mas de 20 años y el lector joven ni había nacido. Se pensaba guardar o reservar la mas emblemática, que puede ser ***Taberna***, en espera de ver la reacción. Ese fue el motivo. Como fue bien recibido, se decidió sacarla como segunda obra.

GdC: ¿Seguiréis con ***La esfera cúbica***, ***La muralla***, etc o pensáis un orden de edición diferente?

B: Lo mas racional seria editar, por la temática, ***La esfera cúbica***, formando una trilogía de genero, y luego ya pasar a otras donde el ámbito ya no es el de la ci-fi, sino más costumbrista, como ***7 vidas*** o cualquiera de las que hice con el pseudónimo de Sánchez Zamora.

GdC: Hay un cambio muy brusco desde tus historietas de terror clásico en la Warren a una ciencia ficción casi surrealista, para después encontrar una ruptura casi radical con ***7 vidas*** y las obras que realizaste bajo pseudónimo. ¿Por qué ese cambio?

B: Yo siempre había estado fascinado por el genero de ciencia-ficción y fantasía, de todo lo que no tuviera cerca la realidad y casi he empleado media vida a estos géneros. Pero llegó un momento donde tuve la necesidad de contar algo más cercano, pero para eso tenía que distanciarme del estilo, del grafismo... Reconozco que en ***La esfera*** llegué a un punto de barroquismo que me daba miedo, de áreas ennegrecidas y retorcidas. Quise partir de cero, cambiando de registro estilístico, buscando experimentar. Decido cambiar de temática e incluso de nombre para no sentirme condicionado por él.

GdC: Ya en ***La muralla*** se empieza a ver el cambio estilístico y nos encontramos ante una historia plenamente surrealista, sin el soporte humorístico de otras obras anteriores.

B: Sí, aquí decidí de cambiar de soporte técnico, me olvido de todos los materiales que usaba: los papeles de alto gramaje, de la plumilla Guillot, de la tinta china y paso a usar papeles mas vulgares como los folios, como plumilla, un rotulador o una pluma estilográfica, y prescindo de la goma de borrar. Desde entonces no uso goma de borrar. Yo trabajo por fases, con una mesa de luz. Primero dibujo un borrador y luego por superposición y transparencia voy rectificando los errores hasta el ultimo paso que considero el original definitivo. Con esta técnica percibí una liberación de la forma con la que había estado trabajando hasta el momento.

GdC: En tu obra destaca mucho la investigación sobre el lenguaje del cómic y, sobre todo, por la técnica formal, hasta el punto de ser el autor de una Enciclopedia sobre la técnica del cómic.

B: Sí, la enciclopedia es la más surrealista que se ha editado, sobre todo el capítulo del ordenador. En realidad me considero un pintor frustrado. A los 20 años decidí abandonar el cómic para dedicarme a la pintura y me metí por vericuetos muy extravagantes donde un grupo de gente investigaba nuevas formas con los elementos más singulares. Estuve 4 o 5 años en los que la técnica no estaba al servicio del argumento, sino que era el personaje principal. Conocí pintores que me enseñaron una serie de fórmulas que luego llevé al terreno del cómic.

GdC: ¿Crees que este interés por la investigación formal se ha perdido hoy en día?

B: Piensa que yo estuve trabajando casi cinco años para Warren y allí estaba muy preocupado por la técnica. Pero la suerte es que Warren aceptaba encantado cualquier cosa. Yo había hecho barbaridades con los originales para ***Creepy***: llegué a quemar paginas y pegarlas sobre otras, autenticas animaladas. No sé si el dibujante hoy en día se preocupa más por otras cosas, pero también es cierto que un editor acepte ciertas cosas que hacíamos entonces.

GdC: Toda la generación que trabajó para la Warren tenía una preocupación estilística muy importante. Tanto tú como Fernández, Brocal o Auraleón trabajabais mucho la técnica del tebeo y se encontraban autenticas rupturas formales incluso en historietas muy clásicas.

B: Sí, eso empezó con la revista ***Drácula*** cuando Luis Gasca me ofrece la posibilidad de realizar unas historias completamente libres y en las que no me pone ninguna traba o cortapisa en las técnicas que puedo utilizar y con esta libertad me desmadro. Utilizo la página como si fuera un lienzo y empleo todas la técnicas posibles, desde tramas mecánicas a los frotados, letraset, degradados de grises, raspados... Es decir, nos importaba mucho la técnica. No teníamos muy claro tampoco que la técnica tenía que estar al servicio del argumento. Nos importaba impactar con el grafismo. Si además la historia era buena, habíamos llegado entonces a la gloria, pero realmente nos interesaba mucho el resultado técnico. Luego cuando nos encontrábamos en Selecciones Ilustradas para entregar la historias, comparábamos y nos pasábamos las formulas, los trucos. Realmente hubo una época, que duró unos diez años, donde íbamos locos buscando extrañas fórmulas, como si existiera una botella mágica que nos solucionara las carencias que teníamos.

GdC: Tanto ***La esfera cúbica*** como las historias posteriores que hiciste fueron para ***Rambla***. Visto ya con veinte años de distancia, fue una experiencia única en el mercado español, hecha por y para autores españoles ¿Cómo ves esa experiencia ahora?

B: Bueno. ***Rambla*** fue indudablemente el resultado de una ilusión desbordada de cinco dibujantes que fuimos García, Carlos Giménez, Font, Usero y yo. Ante el éxito que había tenido la experiencia de los Humanoides en Francia, quisimos reproducir de alguna manera el evento y los que te he citado estábamos funcionando muy bien en las revistas de Toutain y tuvimos la posibilidad. Era la época dorada donde se vendía mucho, existían muchas revistas y nosotros éramos conocidos y pensamos que sería un buen momento para tirar adelante con el proyecto. La experiencia fue muy buena, demostró que se puede hacer, que se podía materializar y el éxito de los primeros números es innegable. El primer ejemplar llego a vender 60.000 ejemplares. Pero también se demuestra que el dibujante o artista no es una persona compatible con el área industrial, no tiene unos conocimientos, o si los tiene no le interesan. Nos importaba más que el papel fuera extremadamente bueno, o que los dibujantes estuvieran bien pagados, que la imprenta fuera la mejor. Esto fue en detrimento del negocio. Necesitábamos a alguien que hubiera sabido lo que hace el editor, negociar buenos precios, justo lo contrario de lo que hacíamos nosotros: portada plastificada, mejor imprenta... y eso es lo que realmente hundió el proyecto. Se concretó en los tres o cuatro primeros números y hubiera podido continuar pero quizás éramos muy jóvenes y hubiéramos necesitado el apoyo de alguien que supervisara la parte administrativa.

GdC: ***Rambla*** fue una experiencia donde encontramos experiencias muy novedosas, como por ejemplo la revista ***Rampa Rambla***, dedicada a la promoción de nuevos autores, algo inédito en el panorama español.

B: Sí, y funciono fenomenal, incluso fue la primera revista que creó una gran expectativa y consiguió para el segundo y tercer numero 5 o 6 paginas de publicidad, algo que no se había hecho nunca anteriormente. Las empresas comerciales no confiaban en el cómic como para apostar, y en cambio con ***Rampa*** sí. En el primer numero hay cinco anuncios de discográficas, lo que fue una inyección muy importante que de haber ido bien hubiera funcionado perfecto.

GdC: Al final de ***Rambla*** se opta por recuperar a los clásicos norteamericanos de prensa, una opción casi suicida desde el punto de vista comercial, pero importantísima para el lector que no conocía estos tebeos.

B: ***Rambla*** fue decayendo cuando Carlos Giménez abandonó el proyecto, quizá cansado de aquellas interminables discusiones que eran extenuantes. Después marchó Alfonso Font, y con la pérdida de estos dos puntales se dio un bajón importante de ventas, y el espíritu ya no se conservaba. En ese momento los gastos eran altísimos porque toda la producción era original, no agencial. Y eso hacía que la revista fuera sumamente cara. Además hubo dentro del marco de esta asociación los problemas personales típicos que yo achaco también a la edad que teníamos, había luchas de egos y de todo lo que tu quieras. Quizás deberían haber pasado unos años, porque nos encontramos con el proyecto poco preparados.

GdC: Y una vez cerrado ***Rambla***, sigues del otro lado, creando Intermagen.

B: Sí, constituyo una editorial en la que el primer trabajo es la edición en fascículos de ***La técnica del cómic***, que no tuvo éxito como venta en los quioscos. El distribuidor me aconsejó que hiciera una tirada de 100.000 ejemplares semanales y luego la devolución fue brutal. Afortunadamente, ésta la convertí en un libro, y el libro se vendió muy bien, tanto en España como en Sudamérica. Este fue el primer trabajo, luego editamos la revista ***Bichos***, otra que se llamaba ***Caníbal***, y luego aproveché para editar obra que tenía ya hecha, 4 o 5 álbumes. Pero volvió a ocurrir lo mismo, no aprendí la lección y, como dibujante, cuando el impresor me ponía sobre la mesa varios papeles para elegir, siempre elegía el mejor, no tenía el espíritu de regateo necesario para poder funcionar. En el momento en que te metes a editar pensando que el producto que estás fabricando tenga distribución en quioscos, te mueves en cifras millonarias y si no funciona la cosa enseguida acumulas una deuda peligrosa, como ocurrió con ***Rambla***, donde después de trabajar como auténticos cosacos, al cabo de tres años teníamos una deuda de 20 millones.

GdC: A partir de ahí dejas de hacer tebeos. ¿La opción de dejar el tebeo fue una opción personal u obligada?

B: Bueno, a mí el tebeo es que me había dado ya todo. Cuando estás en el otro lado, descubres toda la problemática de la industria y que una pagina no termina cuando pones la firma, sino que hay detrás toda una serie de procesos. Estando en este otro lado tocas el techo de tus posibilidades, tienes las puertas abiertas para hacer lo que quieras, cuando no tienes ninguna presión por parte de editores. Lo cierto es que ante tanta facilidad llegué a cansarme y me di cuenta que a partir de aquel momento todo lo que haría era una reiteración, que ya había llegado a mis límites y a partir de entonces no iba a avanzar mucho, que no daría muchas sorpresas, que ya sería todo una repetición de lo que había hecho. Y decidí cerrar el capítulo del cómic, que me había dado mucho más de lo que yo esperaba cuando tenía 12 o 13 años y empecé a dedicarme a él.

GdC: Nos dejaste huérfanos a los lectores y te dedicaste al diseño grafico, a la animación. Afortunadamente, Glenat recuperó tus obras y en este momento estás preparando tus memorias para esta misma editorial, ¿no es así?

madrid comics
www.madridcomics.com
Silva, 17 • 28004 Madrid
Tel.: 91 559 16 02 • Fax: 91 559 13 64
De lunes a sábado de 10 a 21 horas

y de la galaxia

B: Sí, unas memorias cuyo titulo es, en un alarde de originalidad, ***Memorias de un Dibujante***. Me lo solicitó Joan Navarro hace ya algunos años, y ha estado paralizado mucho tiempo, pero llegó un momento en que habia un contrato por medio. Debo estar muy agradecido a Joan por la paciencia que ha tenido. Ahora estoy terminando la recta final de estas memorias y supongo que este libro al final tendrá unas 400 páginas, con mucha documentación grafica y mucha ilustración, sobre todo de la época de los años 60 y de mis inicios en Selecciones Ilustradas, con muchos documentos que son desconocidos

GdC: ¿Qué crees que el lector va a encontrar en tus memorias?

B: Descubrirá que uno debe dejarse llevar por su intuición y obviar consejos inapropiados, es decir, yo ahora, releyendo todo esto, me doy cuenta de que me lo he pasado muy bien. Y no se han cumplido las advertencias de los que me decían que mejor sería ser aparejador o algo así.

GdC: Cuando uno escribe sus memorias tiene momentos para rememorar lo bueno y lo malo. ¿Qué sentimientos te ha producido escribir sobre tus recuerdos?

B: Es muy peligroso, yo soy muy aficionado a la psiquiatría porque estudie psicología en la Universidad de Barcelona, aunque no la terminé, y me he metido en un campo muy delicado, que es tirar del hilo sin estar apoyado. Es una especie de psicoanálisis incontrolado, donde van apareciendo esas cerezas que decía Bardem en su biografía: es la mano en el cesto que buscando una cereza elige una que no es la más indicada. Eso es lo que ocurre, hay aspectos o lagunas que el subconsciente se había ocupado de ocultar y, de repente, te encuentras con cosas o episodios muy agradables o no. Y eso te produce una cierta ansiedad, hay momentos donde no lo he pasado bien. Todo lo que nos ha ocurrido lo tenemos registrado, pero mal almacenado. Si buscamos bien lo encuentras oculto entre ideas y hechos más brillantes que anestesian lo que no interesa. Pero al final aparece y eso produce un estado de ansiedad física, de recordar cosas que no se querían recordar. Como he sido muy exhaustivo y he dado el coñazo a mas de cincuenta personas preguntándoles cosas, también he conseguido recordar cosas olvidadas.

GdC: En muchas memorias, en el prólogo se suele decir que esperan que esas memorias no hagan perder amigos. ¿Piensas lo mismo?

B: Es posible que pierda algún amigo, lo que no puede ser es una biografía rosa. Están todos los colores, toda la gama, tengo que contar lo bueno y lo malo, ser sincero. Y hay algunos hechos que no puedo narrar de forma certera porque si no vendrían a por mí con un bate de béisbol. Es posible que no quede muy simpático ante según qué personas, pero tengo que contarlo. Yo me metí en esto cuando tenia muy poquitos años, fui profesional a los 14 años. Ten en cuenta que a los 12 años ya estaba en el estudio de Toutain. Era un niño, imagínate la cantidad de anécdotas que desde entonces he acumulado. He tenido que hacer esfuerzos para que no adquiriera unas dimensiones desproporcionadas

GdC: ¿Para cuándo pensáis que saldrá al mercado?

B: No lo sé, no lo tengo muy claro, porque aún pueden darse situaciones en las que aparezcan nuevos materiales, nuevas aportaciones que pueda introducir. Por ejemplo, ya tenía olvidada la época de la adolescencia y de repente pienso que es importante introducir unos años en los que estuve tocando en un grupo de música, en el que Pepe Gonzalez era el cantante. Esto me llevó casi una semana escribirlo. Fue un accidente que puede volver a ocurrir.

GdC: ¿Volveremos a ver un tebeo firmado por Beá?

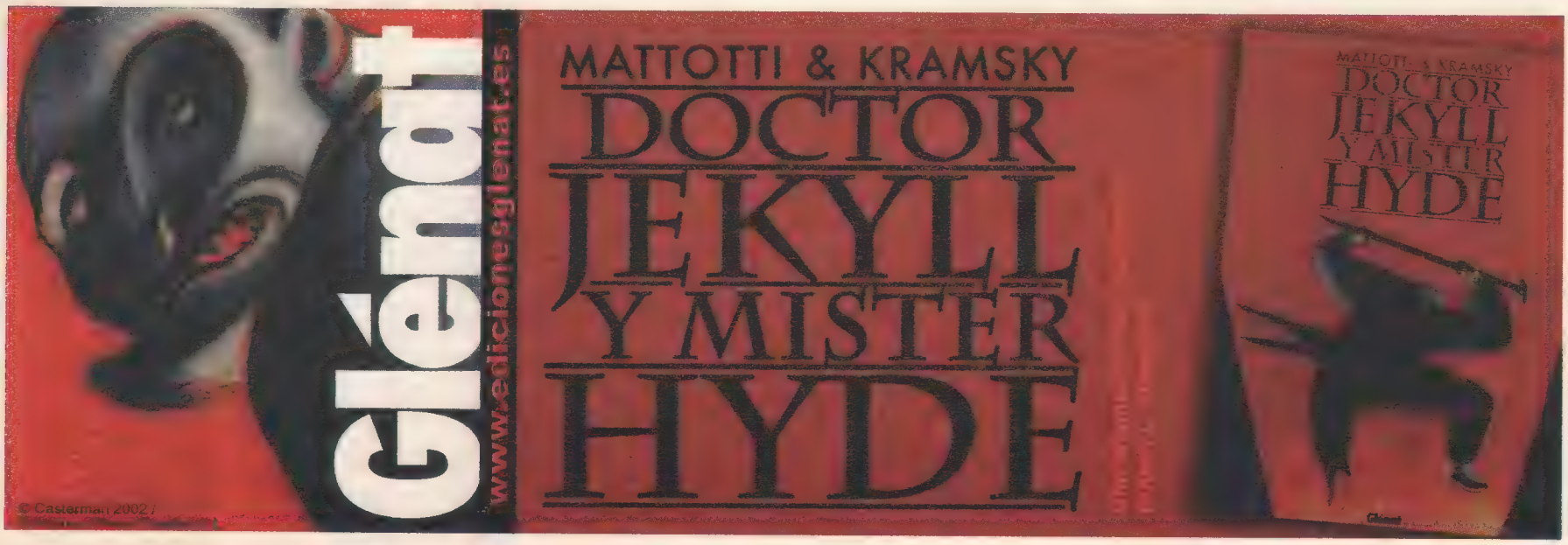
B: Yo creo que no volveré a dibujar cómic, porque creo que las generaciones actuales deben comerse a la anterior, el mismo Moebius lo reconoce. Deben aportar unos nuevos códigos que, aunque tú no estés de acuerdo, son los que valen. Creo que le toca ahora a la nueva generación. Me siento en la necesidad de dar paso, de no interferir. Es un poco parecido a cuando Toutain me pedía una segunda parte de ***Taberna***. No, se cerró en su apogeo y se evitó el declive. Prefiero moverme en otros campos que me estimulan más, como la animación. Por aquí me siento con un ánimo renovado.

GdC: Tú eres una persona muy interesada en las nuevas tecnologías. ¿Cómo ves el futuro del tebeo?

B: Me sabe mal, pero desde que me metí en esto, siempre se ha hablado de crisis. Hay que ser realistas y no se puede olvidar el impacto de las nuevas tecnologías. Ese estaticismo que nos gusta en el tebeo, puede ser un inconveniente para las nuevas generaciones que están acostumbradas al ordenador, los videojuegos. No creo que desaparezca el cómic, pero sí que puede sufrir un cambio en su soporte. Esta euforia de muchas personas sobre la renovación del cómic no la veo muy clara, porque hay que ir con los tiempos. También hace unos años se decía que nunca desaparecerían los rotulistas y ahora resulta que efectivamente no existen.

A mí no me importa mucho, porque lo importante es que te cuenten una historia, ya sea con un tebeo grapado, con un holograma o con un rayo láser que se me clava en la frente. No me preocupa mucho la desaparición, porque habrá siempre una sucesión, pero siempre existirá ese narrador que cuenta una historia, que quiere crear. El problema sería la desaparición del narrador.

Josep Mª Beá acudirá al Salón de Cómic de Getxo del 13 al 15 de Diciembre



DARíO ADANTI:
entre el camaleón y el hombre gato

Por Oscar Gual

Natural de Argentina Darío Adanti (Buenos Aires, 1971) es actualmente uno de los dibujantes de cómics más personales de la historieta en castellano. Desde su debut en España en 1996 ha logrado asentarse aquí mostrando una capacidad enorme de tratar con habilidad todo tipo de registros, desde los tebeos para niños hasta *El Jueves*, sin perder nunca de vista su oscuro y absurdo sentido del humor.

Guía del Cómic: Tu descubrimiento para el lector español fue con ***La ballena tatuada*** en 1996. Pero antes en Argentina ya tenías una amplia experiencia haciendo historietas para fanzines, revistas y periódicos. Háblanos un poco acerca de ese primer período que aquí no conocemos demasiado bien. ¿Por qué te metiste en esto de los cómics?

Darío Adanti: Mi primer acercamiento al cómic fue cuando apenas tenía 5 años. Estaba en preescolar y yo no quería dibujar, que era lo único que hacías en la escuela en esa etapa, y que es el paso previo para luego aprender a escribir y a leer. Mi madre, preocupada, me empezó a comprar historietas de todo tipo y me hacia copiar las viñetas. Creo que tenía miedo de que yo fuera retrasado o algo así. En fin, que a partir de ahí, fue un camino sin retorno, como el del Capitán Kurt de ***Apocalipsis Now***. No dejé de leer historietas y de dibujar. Varios años después, cuando terminé la secundaria, y luego de varios intentos frustrados de encaminar mi destino por territorios más amables económicamente hablando, me volqué de lleno a dibujar cómics. Me había metido a estudiar psicología, como buen argentino que cumple con su deber patrio, pero lo dejé a los cuatro meses. También estudié cine, dos años, y trabajé en la industria de meritorio, pero me parecía demasiado físico para mí: tirar cables, cargar luces.... Así que lo dejé, me preparé una carpeta, y recorrí las editoriales. La primera revista que me publicó fue ***El Porteño***, en el año 89, una revista histórica porque fue la primera revista de izquierdas en salir a la calle después de varios años de golpe militar, lo que me hizo conocer a gente mayor que yo que había vivido el exilio y la persecución en la década del 70. Luego una revista dio paso a otra y a otra, y al cabo de un par de años ya estaba viviendo del dibujo.

GdC: ***La ballena tatuada*** era un proyecto muy particular. Un mini-tebeo de 24 páginas en blanco y negro donde se relatan, desde un poético, humorístico y audaz punto de vista, una serie de leyendas marineras. ¿Cómo nació este proyecto en concreto?

DA: La ballena tatuada nació por mi devoción por Herman Melville, he leído ***Moby Dick*** unas cuantas veces, pero me gusta toda su obra. De Melville sale toda la literatura moderna norteamericana, desde Thomas Pynchon hasta Bret Easton Ellis. En el año 93 o 94 empecé a publicar en el suplemento de humor del diario ***Página/12***. Tenía que hacer un chiste sobre libros cada semana. Al cabo de los meses se me hizo imposible seguir con la sección porque ya no encontraba libros que fueran lo suficientemente populares como para que mis chistes los entendiera una gran cantidad de gente, así que decidí concentrarme en un par de personajes conocidos y convertirlos en invitados permanentes de la sección. Así nacieron gran parte de las historias de ***La Ballena Tatuada***, y ***Kolmillo Blanco***. Con respecto a ***La Ballena Tatuada***, la idea era desarrollar varios personajes que aparecen en ***Moby Dick*** como personajes secundarios o simples leyendas que cuentan los marineros del libro, como la Ballena Don Miguel, que, según Melville, era una ballena indestructible del mar de Chile, que de tantos arpones que había recibido tenía el cuerpo completamente tatuado de cicatrices. Mi espacio en el diario era muy reducido, así que tenía que intentar darle forma a las historias en la menor cantidad de viñetas posibles.

GdC: Tu siguiente obra es ***La cosa pringosa***, un trabajo diferente, tanto en el fondo como en la forma, donde se aprecian más claramente algunas de las ideas que luego se repetirán en tus historietas: la mala leche, la muerte, la sangre, la escatología o los esqueletos. ¿A qué se debe ese interés por mostrar la cara más oscura?

DA: El humor negro es algo que traigo ya de familia. Una historia familiar muy accidentada: tengo tíos que se han suicidado, uno se voló la cabeza con una escopeta, otro desapareció, una prima de mi madre se tiró por el balcón, mi abuelastro (el padrastro de mi padre) se tiró a las vías del tren.... Y mi madre, que tiene un sentido del humor fantástico, siempre hizo chistes sobre el tema. Cuando yo tenía 11 años se murió mi padre. Recuerdo que una vez le pregunté a mi madre qué decir si los compañeros del colegio me preguntaban por qué mi padre no había ido al acto del colegio. No me gustaba decir que había muerto porque la reacción inmediata era de pena, que es un sentimiento bastante incómodo, así que mi madre me dijo: "*Dile que no lo dejaron salir del cementerio....*". La respuesta me entusiasmó y la repetí siempre que me hacían la pregunta. Por otro lado, ya de adolescente, y al ver mi madre que mi único interés era ver películas de terror como ***La matanza de Texas***, me pasó ***Cuentos de soldados y civiles*** de Ambrose Bierce, y a partir de allí, me metí de lleno en la literatura de humor negro: autores como Bierce, Saky, Kurt Vonnegut o Fredrik Brown fueron muy importantes para mi, al igual que el cine de terror de los 60, 70 y 80: directores como Sam Raimi, Tob Hopper, o Dario Argento.

GdC: Respecto al dibujo, en ***La cosa pringosa*** y ***Kolmillo Blanco*** se percibe claramente la influencia de autores clásicos como Cliff Sterrett o George Herrimann, además de los "funny animals". ¿Recoges esa herencia voluntaria o inconscientemente?¿Qué otros artistas te han marcado?

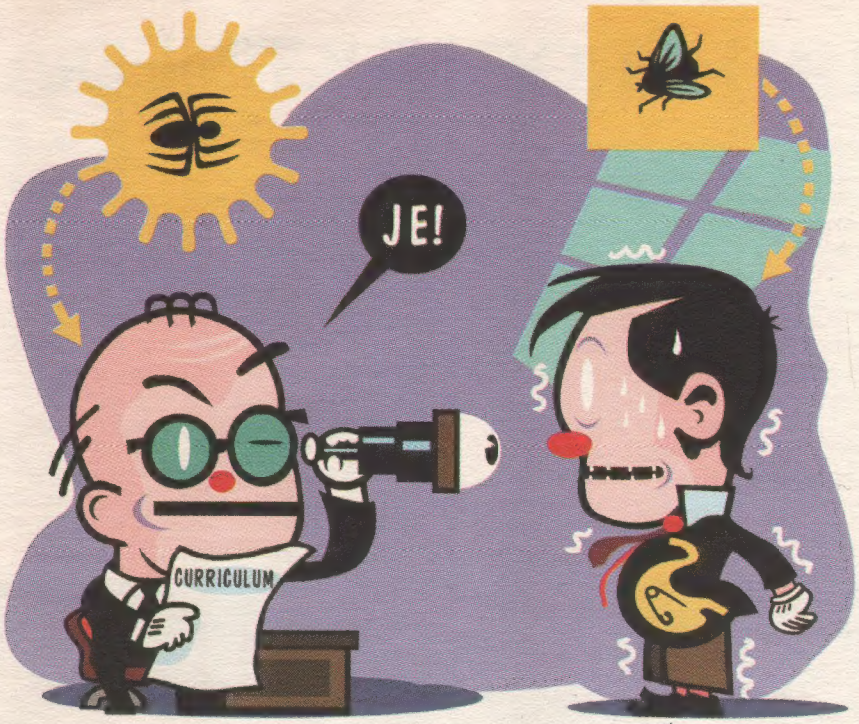
DA: Qué bueno que me nombres a Cliff Sterret, porque soy fan de ***Polly and her Pals***. De Herriman también soy fan, pero Sterret es menos conocido y es igual de bueno. Todo el cómic de principios del siglo XX me ha influenciado mucho. Creo que la razón es que, cuando yo era chico, en la Argentina de los '70, los dibujos animados que daban eran muy antiguos, supongo que eran más baratos, y por eso los pasaban. Así que vengo de una generación que se crió viendo los dibujos animados de ***Krazy Kat***, el ***Popeye*** de los hermanos ***Flescher***, ***Super Ratón***, y ***La pequeña Lulú***. También daban ***Astro Boy*** y ***Kimba el león***, de Tezuka, a quién también le rindo culto y que me ha marcado mucho, aunque se note menos. La herencia la recojo voluntariamente, leo y releo mis comics preferidos como ***Krazy Kat***, ***Polly and Her Pals***, ***Popeye***, ***Barney Google***, ***Félix el Gato***, etc. Y es que la historieta dominical de principios de siglo, me sigue pareciendo lo más moderno y creativo. Si los diseñadores gráficos miraran más a Herriman en vez de copiar a Emigré llegarían a variar y a enriquecer la modernidad copiada y obsoleta a las que nos tienen acostumbrados. Otros autores que me gustan mucho son Glen Baxter, Kazz, Elliot Gull, Max Cannon, Charles Burns, Jack Cole, Tex Avery y Dave Cooper, entre otros.

GdC: Alternándolo con esos cómics más personales, empiezas a trabajar de forma regular para ***El Jueves***, una publicación popular de mayor repercusión. Explícanos cómo se inicia esa colaboración.

DA: Todo empezó por las publicaciones que había hecho con Camaleón. En aquella época ***El Jueves*** había empezado a renovarse con la incorporación de Albert Monteys y Manel Fontdevila, que también publicaban con Camaleón. Estas nuevas incorporaciones le vinieron muy bien a la revista porque recuperaban un público joven. Albert y Manel, que, por cierto, me parecen dos de los mejores humoristas que existen (el ***Para ti que eres Joven***, es increible), convencieron a la gente de ***El Jueves*** para incorporar nueva gente al staff. Y así lo hicieron. Pergeñaron en sus malvadas mentes un suplemento llamado ***Manda Huevos*** que era como un periódico de sucesos: Ovnis, milagros, etc. Y aprovecharon esto para meternos a mí, a Ladislao Kubala, Pedro Vera, Bernardo Vergara, entre otros. El ***Manda Huevos*** luego cerró, pero nos incorporaron al cuerpo de la revista y ahí estamos.

GdC: En las páginas que dibujas para ***El jueves*** no pierdes de vista tampoco tu obsesión, en el buen sentido de la palabra, por las decapitaciones, las vísceras y el absurdo. Supongo que eso significa la libertad de movimientos de la que disfrutáis en dicho semanario. ¿Cómo es trabajar para ellos?

DA: El absurdo y el humor negro son dos pilares fundamentales en mi vida, creo que son la forma en la que desahogo mi escepticismo hacia todo. ***El Jueves***, y no es por ser pelota, es la revista donde mejor me han tratado, y creo que la razón fundamental es que es una revista hecha por dibujantes. Que tus jefes sean dibujantes es maravilloso: te pagan mejor que nadie, saben lo que se tarda en hacer una página, te invitan a cenas maravillosas, y te envían una canasta con vinos, turrones y una pata de jamón cada navidad. ¿Qué más se puede pedir? Lo bueno también es la libertad que hay en la revista para reírte de lo que quieras. Nunca me han cambiado nada, ni me han dicho: "*de esto no hagas chistes*". Nunca me han llamado, tampoco, para que rehaga una página.... Una vez, incluso, los llamé yo para preguntar si podía hacer un chiste bastante bestia sobre Carrero Blanco: estaba el Hombre Gato en un tejado, había una explosión, y caía un amasijo de carne a su lado. El



Hombre Gato se la comía, y un texto en off decía: "*El Hombre Gato no lo sabe, pero se está comiendo a Carrero Blanco*"... En fin, que llamé, se los conté, y me dijeron: "*adelante, ningún problema...*" Y el chiste salió publicado.

GdC: También hemos podido conocer hace algún tiempo tu sentido del humor más blanco o inocente, caso los peculiares personajes con los que debutaste en ***¡Dibucómics!***, Wilfredo el caballero o Pequeño mosquito ¿Qué tal aquella experiencia?

DA: Siempre me gustó hacer cosas infantiles. Cuando tuve que hacer un personaje para ***Dibus***, pensé mucho en Olaff el Vikingo, que me gusta mucho. Pensé en personajes que fueran muy iconográficos en nuestra cultura: vampiros, cowboys, vikingos.... Y así se me ocurrió Wilfredo, el caballero. Un caballero medieval, que perfectamente puede ser un caballero español. En principio pensé en una galería de personajes que fueran apareciendo y que conformaran el mundo que rodea a Wilfredo, pero cada vez que pensaba un chiste, se me ocurrían situaciones donde el personaje estaba solo, los objetos eran lo que interactuaban en la historia, y no los personajes secundarios, por lo que ese mundo que le había inventado nunca se desarrolló como lo tenía previsto sino que tomó un rumbo propio. Con Pequeño Mosquito me pasó lo mismo. Con respecto a que el humor sea más blanco, sí, es verdad, al ser para niños no puedo incluir masacres, intestinos y sangre, pero me meto de lleno en el absurdo, que es algo que me gusta mucho y que el público infantil, a diferencia del público adulto, acepta con total naturalidad. Me acuerdo que una vez, mi sobrina Belén que tenía solo 4 años, se despertó y me dijo: "*Hoy soñé con una hermana metálica....*" Así de natural se toman los niños el absurdo. Me encanta el público infantil y espero seguir haciendo cómics para chicos el resto de mi vida e incluso desde el más allá.

GdC: Tu faceta artística no se limita sólo al mundo de la historieta, puesto que además has dirigido algún que otro cortometraje animado con Bárbara Perdiguera y has trabajado bastante como ilustrador, por ejemplo tu interesante colaboración con Jordi Costa para el diario ***El País***, ***Vida mostrenca*** en ***El país de las tentaciones***. ¿Cuál de estas facetas supone mayor reconocimiento y, lo que es más importante, cual de ellas prefieres?

DA: Me siento más cómodo en la animación que en la ilustración. A excepción de ***Vida Mostrenca*** que fue el mejor trabajo de ilustrador que me ha tocado. Y es que ilustrar las cosas de Jordi no es solo un trabajo de ilustrador, te regocijas con el texto y te permite opinar con el dibujo, hacer referencias y guiños, y probar lo que quieras. La verdad es que ***Vida Mostrenca*** ha marcado un antes y después en mi forma de dibujar. Los textos de Jordi me permitían probar técnicas y estilos, y dibujar cosas que nunca antes había dibujado. Creo que aprendí a dibujar y evolucioné mucho a partir de ***Vida Mostrenca***. Ahora, a finales de noviembre, sale el libro, del cual estoy muy orgulloso y espero que vaya bien porque fue un proyecto por el cual, tanto Jordi como yo, hemos tenido que luchar bastante contra el desinterés generalizado para sacarlo adelante. No me gusta trabajar de ilustrador en términos generales, porque suele ser como dibujo dirigido: "*hazme esto, hazme aquello*" pero sí me gusta ilustrar lo que escribe Jordi, porque soy su fan, y lo que escribe me despierta un sinfín de imágenes y me enriquece como dibujante.

Con respecto a la animación, es la forma que tengo de reencontrarme con mis épocas de estudiante de cine. Me encanta hacer animación, me gusta ver como mis personajes se mueven, y me permite hacer otro tipo de guiones que son imposibles de desarrollar en los medios gráficos, porque cuentas con el movimiento, que es un valor que los dibujantes de cómics solemos dejar de lado a la hora de hacer historietas. Las animaciones las hago con Bárbara Perdiguera, que, además de compartir su vida conmigo hace ya siete años, es una dibujante increíble de la que he aprendido mucho. Hacemos animaciones para **MTV latino**, regularmente, unas cuaro o seis por año, de 1 o 2 minutos aproximadamente. También hemos hecho alguna para **Nickelodeon**, para el **Plus**, para **Cinemanía**, etc.

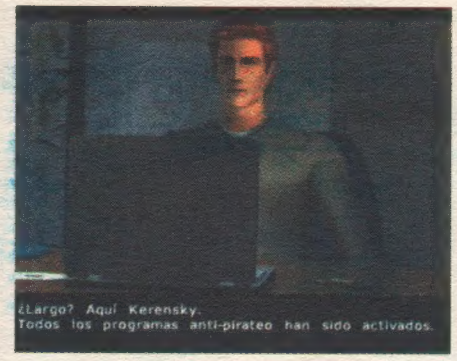
Darío Adanti acudirá al Salón de Cómic de Getxo del 13 al 15 de Diciembre

TODO EN COMICS (Europeo, Manga, Americano; comic franco-belga en su idioma original, europeo en inglés, servicio de Previews...)
SYLDAVIA COMICS
Merchandising
Libros (ciencia ficción, novela histórica, fantasía heroica, cine...)
Posters y postales (cine, comic, T.V...)
Camisetas
C/ Trafalgar 16 (junto a la plaza Olavide)
Tel./Fax: 91 446 74 52
Syldavia_comic@terra.es
BILBAO
QUEVEDO

VIDEOJUEGOS

por José LaOssa

LARGO WINCH: UN HÉROE MULTIMEDIA



Largo Winch es uno de esos personajes en los que siempre hemos querido convertirnos. Joven, guapo, forrado de pasta, atrevido... Alguien que un día no tiene nada y al día siguiente hereda 385 billones de dólares y el liderazgo de una de las multinacionales más poderosas del mundo: el Grupo W. Pero claro, al chico le salen competidores, gente sin escrúpulos que no tienen intenciones de dejar que Largo les arruine todo el entramado que han creado para enriquecerse, ilegalmente, por supuesto. Para combatirlos, en especial a la Comisión Adriática, responsables de la muerte de su padre, Largo se rodeará de amigos expertos en diversas materias, formando un grupo de consultores formado por su amigo Simon Ovronnaz, Georgy Kerensky, agente del KGB y experto en alta tecnología, el ex -agente de la CIA Joy Arden y el antiguo consejero de su padre, John Sullivan.

Las Aventuras de Largo Winch es una serie creada por Jean Van Hamme y Phillipe Francq en 1990 y que, con nueve albumes publicados, ha vendido más de dos millones de copias en Europa (al otro lado del charco no es muy conocida).

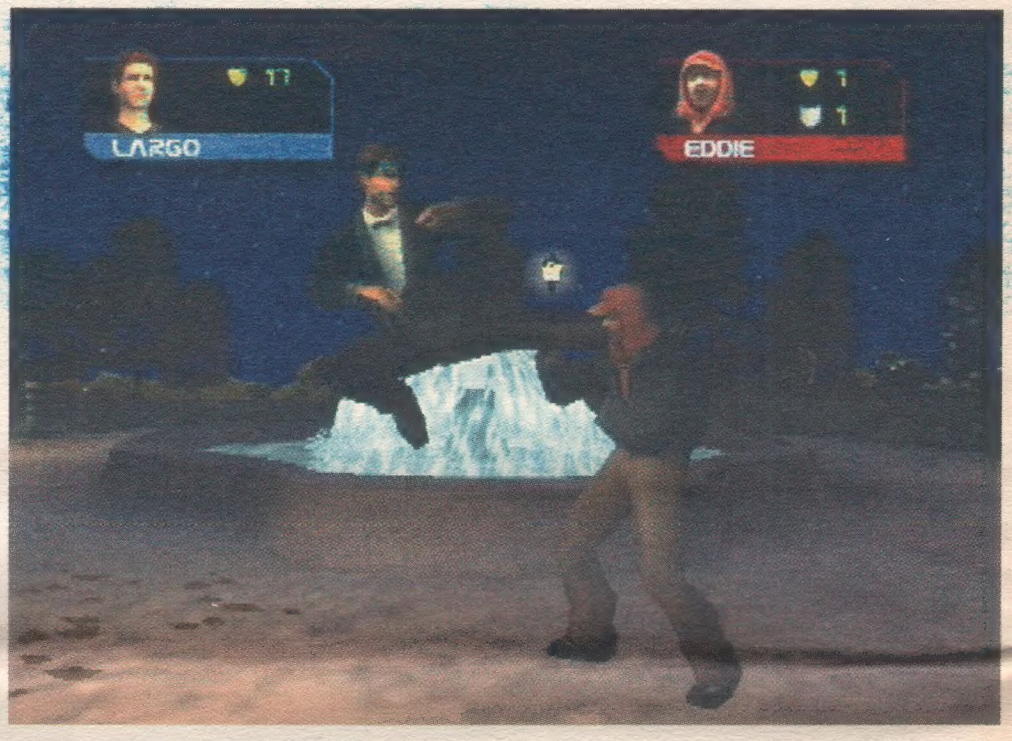
Como muestra del gancho que tiene nuestro amigo Largo, ha traspasado las fronteras del cómic y, además de conseguir serie de televisión propia con actores reales (estrenada en Francia en 1991 y que constó de 26 episodios) llega ahora, de la mano de Ubi Soft, convertido en protagonista absoluto de un videojuego para las plataformas PlayStation 2, PSOne, Xbox y GameCube.

Basado en los tebeos y en la serie de televisión al mismo tiempo, en ***Largo Winch: Empire Under Threat***, nuestro amigo, acompañado de algunos de sus amigos, como Ovronnaz, Kerensky o Arden, tendrá que poner fin a una conspiración que amenaza con poner punto y final a su imperio financiero y también a su vida.

Pero no sólo de peleas y conspiraciones vive el Sr. Winch. Como es de imaginar, un multimillonario joven y guapo como él no podía dejar de flirtear con todas aquellas damas que se cruzan por su camino (¿qué sería de James Bond si entre malo y malo no se juntara con señoritas de buen ver, verdad?), algo que ha hecho que muchos padres pongan el grito en el cielo en toda Europa, ya que el juego incluye, al principio del mismo, una escena en la que Largo pasa una noche de "pasión" con una bella mujer y en la que, como es lógico, no se llega a ver nada. Como siempre, hay cosas que no tienen lógica: violencia sí, sexo no. Es bueno que los niños puedan pegar, golpear o mutilar a sus enemigos pero no esta bien que vean a una señorita ligera de ropa liada con el protagonista. En fin, ¡viva el cinismo!

Fuera ya de estas absurdas cuestiones, el juego en sí se traduce en una aventura de acción en 3D de dificultad creciente, que cuenta con puzzles ingeniosos y situaciones bastante peliagudas en ocasiones, aunque por lo general de fácil resolución.

Sin duda, esta aventura hará pasar un buen rato a todos sus fans y a aquellos que sientan curiosidad por acercarse por primera vez a este singular personaje. ¿Hasta dónde llegará Largo Winch? Quién sabe, pero lo que es cierto es que, allá donde vaya, nadie podrá pararle.



DISCOS

por JF León

EL JUEVES: VERSIÓN IMPOSIBLE

Los de ***El Jueves***, siempre la andan liando y si unas veces regalan bragas, ahora para celebrar su 25 aniversario se han sacado un disco de versiones bizarras, con un jugoso libreto con comics y caricaturas musicales para amenizar a sus lectores y a todo aquel que quiera echarse unas buenas risas. Veinte grupos españoles se hacen dueños de otras tantas canciones que, en su mayoría, poco tienen que ver con ellos. Muchas de ellas ya forman parte de nuestra banda sonora, como esa entrañable versión del ***Sweet home Alabama*** de Lynyrd Skynyrd que, los otrora rebedes, Siniestro Total convirtieron en ***Miña terra galega***. Como toda recopilación que se precie, ***Versión Imposible*** no satisfará completamente a casi nadie, y unos se quejarán por la presencia del perpetuamente afectado Bunbury (haciendo ***Eres Bellísima***) y otros por A Palo Seko que convierten en rugido de ultratumba algo tan cursimente tierno como ***Se nos rompió el amor***. Puestos a metalear, mucho mejor lo hacen Narco masacrando el ***A quién le importa*** de Alaska.

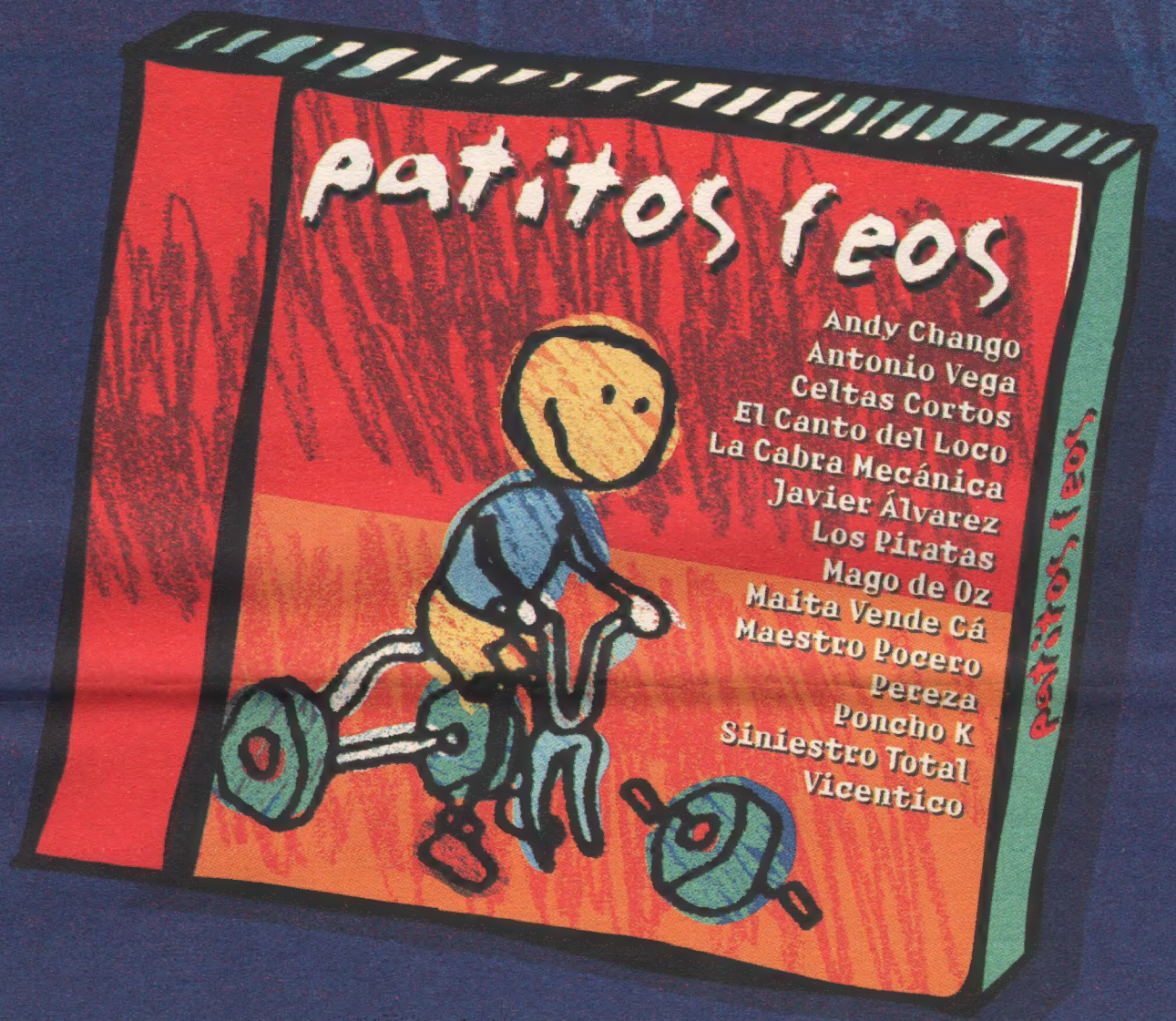
En cualquier caso esto es lo de siempre, querer ver el vaso medio lleno o medio vacío. Es preferible disfrutar La Cabra Mecánica con su particular ***I wanna be your dog*** de los Stooges, vía Vulpess (***Me gusta ser una zorra***), claro, y recordar como la liaron éstas en la tele (qué tiempos aquellos en los que por cantar algo así te quitaban un programa y se te echaba medio país encima). Miguel Bosé es protagonista por partida doble: Los Mojinos hacen su ***Super superman*** (con el ***Sevilla*** de falsete) y los Nikis le dan al ***Amante bandido***. Seguridad Social poco aportan con su ***Wish you were Here.*** Y puestos a hacer la canción en inglés más resultón le queda a M-Clan el ***Superstition*** de Stevie Gonder, aunque los murcianos probablemente no la habrían hecho si Beck Bogert & Appice la hubieran incluido en su colosal trabajo en el 73.

En la parte media de la tabla se quedan las versiones perpetradas por Barricada (¡***Sueño con serpientes*** de Silvio Rodríguez!), Rosendo (***Lo que tú y yo sabemos*** de Antonio Vega), Marea (***En un Mercedes blanco*** de Kiko Veneno),

Aerolíneas Federales (hispanizando el ***Video killed the radio star***) o Cifu de los Celtas Cortos con el ***Hoy no me puedo levantar*** de Mecano. La guinda es ese divertido y calorro ***Qué pasa contigo tío*** que Segura y Wyoming hicieron para la película ***Muertos de risa***... sin duda uno de los momentos más delirantes del cine estatal del último año. Una pena que el videoclip no apareciera finalmente en la película. En fin, que cumplan otros 25 los de ***El Jueves*** y preparen otro descacharrante artefacto como éste haciendo versiones hardcore del ***Ave María*** de Bisbal y una hip hop del ***Europe's living a celebration***.

patitos feos

Un proyecto en defensa de los más indefensos: los niños



ANTONIO VEGA	La Tarara
PONCHO K	A Mi Burro
EL CANTO DEL LOCO	Hej, Hej Wickie
ANDY CHANGO	Soy un Gnomo
MAGO DE OZ	Quijote Sancho
LA CABRA MECANICA	Buenas Noches Casimiro
PEREZA	La Bruja Avería
JAVIER ÁLVAREZ	Vamos a Contar Mentiras
PIRATAS	Somos Dos (Mi Mono Amedio y Yo)
SINIESTRO TOTAL	Correcaminos
CELTAS CORTOS	Los Números
MAESTRO POCERO	Ser Verde (Being Green)
MAITA VENDE CA	Sr. Don Gato
VICENTICO	Dime Abuelito

Contiene una pista interactiva con imágenes de la grabación del disco.

Un euro de cada disco vendido, se destinará a la FAPMI (Federación de Asociaciones para la Prevención del Maltrato Infantil).

BMG SPAIN

Un proyecto desarrollado junto a:

mia · COSMOPOLITAN · marie claire · Los Padres · fapmi · CÍRCULO de LECTORES · terra

Con la colaboración de:

Cadena DIAL · RADIOLÉ · SER

www.click2music.es
www.patitosfeos.com

RCA

CONTACTA CON OTROS MUNDOS

Sci-Fi Todos los domingos a las 22 horas en Calle 13

CALLE 13
EL CANAL DE SUSPENSE Y ACCIÓN

www.calle13-es.com

auna cable · ono · retena · elerioja · R · CANAL DIGITAL